

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA
FACULTAD DE BELLAS ARTES
DEPARTAMENTO DE ESCULTURA



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

**Expansiones del híbrido escultura / arquitectura:
Cartografías de un *Arch–Art* como respuesta
al arte público crítico.**

Tesis Doctoral presentada por:
Duarte Miguel Faria da Encarnação

Dirigida por:
Dr. Miguel Molina Alarcón
Dra. María de los Desamparados Cubells Casares

Valencia, 2010

A Susana

Agradecimientos

Me gustaría agradecer en primer lugar al director de tesis, Miguel Molina que por su amistad, apoyo, honestidad y confianza, ha sido fundamental en la labor de la misma. Agradezco sobretodo a Susana, mi compañera, por su apoyo y dedicación constantes en todos estos años. A mi familia y a todos los que directa o indirectamente han estado relacionados con el recorrido de mi investigación.

RESUMEN (Castellano)

Expansiones del híbrido escultura / arquitectura: Cartografías de un *Arch-Art* como respuesta al arte público crítico.

El objeto principal de esta tesis doctoral es cartografiar, revisar y proponer el empleo de un género de arte público basado en las relaciones de interferencia entre escultura y arquitectura. Tales relaciones han concebido obras y modelos de fusión entre los dos campos propuestos y para ello se ha sugerido el término anglosajón *arch-art*, según ha sido empleado también por teóricos del tema como Javier Maderuelo y Martí Peran, entre otros. A pesar de ser reconocida y estudiada la relación de ambos campos a lo largo de la historia del arte, se ha dado principal atención a los fenómenos que han enmarcado estas cuestiones en el siglo XX y principalmente se ha dibujado un panorama contemporáneo particularizando las prácticas artísticas de los últimos treinta años y teniendo en cuenta las aportaciones de innovadoras cualidades en la esfera pública de dichos acontecimientos híbridos.

Se ha dedicado un estudio exclusivo sobre la aparición de obras destacadas en el contexto que han emergido episódicamente y en distintos escenarios de la creación profesional, dirigida tanto por artistas como por arquitectos, lo que consolida el concepto *arch-art* como obra artística de características propias, las cuales proponemos como un lenguaje que amplía y extiende el propio concepto de escultura y viceversa. Las características de la ciudad contemporánea han validado el surgimiento de obras híbridas del género *arch-art* en el espacio público que utilizan la metáfora de la habitabilidad por medio de la funcionalidad y una reflexión sobre sus posibilidades de actuación en el entorno desde un arte público de vertiente crítica.

RESUM (Valencià)

Expansions de l'híbrid escultura / arquitectura: Cartografies d'un *Arch-Art* com a resposta a l'art públic crític.

L'objecte principal d'esta tesi doctoral és cartografiar, revisar i proposar l'ús d'un gènere d'art públic basat en les relacions d'interferència entre escultura i arquitectura. Tals relacions han concebut obres i models de fusió entre els dos camps proposats i per a això s'ha suggerit el terme anglosaxó *arch-art*, segons ha sigut emprat també per teòrics del tema com Javier Maderuelo i Martí Peran, entre altres. A pesar de ser reconeguda i estudiada la relació d'ambdós camps al llarg de la història de l'art, s'ha donat principal atenció als fenòmens que han emmarcat estes qüestions en el segle XX i principalment s'ha dibuixat un panorama contemporani particularitzant les pràctiques artístiques dels últims trenta anys i tenint en compte les aportacions d'innovadores qualitats en l'esfera pública dels dits esdeveniments híbrids.

S'ha dedicat un estudi exclusiu sobre l'aparició d'obres destacades en el context que han emergit episòdicament i en distints escenaris de la creació professional, dirigida tant per artistes com per arquitectes, la qual cosa consolida el concepte *arch-art* com a obra artística de característiques pròpies, les quals proposem com un llenguatge que àmplia i estén el propi concepte d'escultura i viceversa. Les característiques de la ciutat contemporània han validat el sorgiment d'obres híbrides del gènere *arch-art* en l'espai públic que utilitzen la metàfora de l'habitabilitat per mitjà de la funcionalitat i una reflexió sobre les seues possibilitats d'actuació en l'entorn des d'un art públic de vessant crític.

SUMMARY (English)

Expanding the concept of the architecture / sculpture hybrid: Charting *Arch-Art* as an answer to public art as social commentary.

The principal object of study, of this doctoral thesis, concerns the charting, reviewing and proposal for the employment of a genre of public art, based on the relations of interference between sculpture and architecture. Such relations have conceived works and models that fuse the two proposed fields, for which the term *arch-art* has been suggested by theorists of this line of thought, such as Javier Maderuelo and Martí Peran, among others. Although the relation between these fields was recognised and studied throughout the history of art, it was only in the twentieth century that the phenomena, defining these issues, gained significant attention. Mainly, a contemporary panorama was produced, detailing the artistic practices of the last thirty years, of the contributions of the innovative qualities of said hybrid events in the public sphere.

A study was undertaken of noteworthy works, and the different contexts and scenarios in which they episodically emerged. As the products of professional creations, by as much artists as architects, these validate the concept of *arch-art* as an artistic representation with uniquely defining characteristics. We propose that said characteristics constitute a language which amplifies and extends the actual concept of sculpture and vice-versa. The nature of contemporary cities has allowed for the emergence of *arch-art* genre works in public spaces. These creations utilize the metaphor of habitability while functionality, and reflect on the possibilities of a public art that, through social commentary, impacts its surroundings.

RESUMO (Português)

Expansões do híbrido escultura / arquitectura:

Cartografias de um *Arch-Art* como uma resposta à arte pública crítica.

O principal objeto de estudo desta tese de doutoramento passa por cartografar, rever e propôr o emprego de um género em arte pública baseado nas relações de interferência entre escultura e arquitectura. Tais relações têm concebido obras e modelos de fusão entre os dois campos propostos e para isso foi sugerido o termo anglo-saxónico *arch-art*, como tem vindo a ser utilizado por teóricos do tema como Javier Maderuelo e Martí Peran, entre outros. Apesar de ser reconhecida e estudada a relação entre os campos ao longo da história da arte, foi dada principal atenção aos fenómenos que delimitam estas questões no século XX e principalmente foi esboçado um panorama contemporâneo particularizando as práticas artísticas dos últimos trinta anos tendo em conta as contribuições de inovadoras qualidades na esfera pública de ditos acontecimentos híbridos.

Foi dedicado um estudo exclusivo sobre o aparecimento de obras destacadas no contexto em que emergiram episódicamente e em diferentes cenários de criação profissional, dirigida tanto por artistas como por arquitectos, o que consolida o conceito *arch-art* como obra artística de características próprias, as quais propomos como linguagem que amplia e estende o próprio conceito de escultura e viceversa. As características da cidade contemporânea têm permitido o aparecimento de obras de género *arch-art* no espaço público que utilizam a metáfora da habitabilidade por meio da funcionalidade e uma reflexão sobre as possibilidades de actuação no meio por parte de uma arte pública de vertente crítica.

ÍNDICE

ÍNDICE

- INTRODUCCIÓN.....	19
1 - La experiencia del cuerpo en el arte público crítico de la postciudad.....	37
1.1 - La postciudad como contenedor del Arte Público.....	58
1.2 - Arte público crítico – hacia una justicia colectiva.....	72
1.3 - Primeras arquitecturas “reactivas”: Mestizaje constructivo en lo público.....	84
2 - La experiencia de habitar lo escultórico: desde la <i>praxis</i> íntima al intercambio social.....	91
2.1 - Arquitecturas soñadoras, entre la “utópica” ciudad megaestructural y los independientes entornos fácticos.....	123
2.2 - Arquitecturas de la movilidad, la habitación en movimiento y sus metáforas como lugar escultórico.....	145
2.2.1 – Habitáculo: coches, cápsulas, naves y caravanas. El envolvente próximo.....	163
2.3 - <i>Modus operandi</i> , el arte cita a la arquitectura.....	182
2.3.1 Modelos e imágenes de la memoria, un recurso panóptico de interferencia entre escultura y arquitectura.....	194
2.3.2 Imagen y memoria escultórica.....	211

2.4 - El Pabellón como posibilidad de la independencia arquitectónica.....	225
3 - La oficialización del híbrido entre escultura y arquitectura.....	243
3.1 - La arquitectura en su “campo expandido” y el Arte Público de nueva generación: “Arch Art”	285
3.1.1 - Arquitecturas sintéticas, propuestas “Arch-Art” con reminiscencias del diseño.....	304
3.1.1.2 – Propuestas artísticas desde el arquitecto.....	355
3.1.2 – Construcciones precarias.....	380
3.1.3 - La creación de monumentos bajo el prisma <i>Arch-Art</i>	395
3.1.4 - Construcciones virtuales, ambiciones posibles.....	410
3.2 - <i>Arch-Art</i> como respuesta crítica.....	426
3.3 - Habitáculos “extrahumanos” y <i>gadget</i> : Corporización y expansión de los espacios-cuerpo.....	443
4 - <i>arsreactiva</i>: propuestas creativas personales.....	483
4.1 - Habitáculo, <i>gadget</i> y su diálogo en la utilización mecánico-simbólica.....	484
4.2 – Habitáculos de interacción e inmersión.....	500

4.3 – El dibujo como antecámara.....	513
- CONCLUSIONES.....	525
- BIBLIOGRAFÍA.....	537

INTRODUCCIÓN

"Para nosotros, el espacio social es, en realidad, el espacio concreto de los encuentros, de los contactos entre los seres. La espacialidad es social"

Constant,
La Nueva Babilonia, 1960

La elaboración de la presente tesis doctoral ha surgido del interés como artista e investigador sobre las posibilidades de la escultura y su relación con la arquitectura y el diseño, ante esto, ha resultado esta tesis como un marco idóneo para el desarrollo y profundización de estas intersecciones.

Analizando algunos ejemplos de obras que en la actualidad revelan una evolución recuperando la interferencia y asimilación del híbrido escultura-arquitectura y la ampliación de un discurso crítico público a través de los mismos, ha surgido la necesidad de llevar a cabo una investigación centrada y en dirección al fenómeno que hemos englobado bajo la denominación de *arch-art*. En el panorama de los últimos treinta años hemos visto como se han multiplicado bajo este "género" numerosas intervenciones en el espacio público, es importante resaltar que parte de la motivación de nuestro estudio reside en la arquitectura propiamente dicha, desde su protagonismo mediático que consiste en la fabricación de una imagen sintética y de diseño, valorando la mitificación y concepto de la metrópolis. Opuesta a esta cuestión, hacemos hincapié en la utilización más cercana y corporal que adviene de una crítica adoptada por los contextos artísticos del lenguaje arquitectónico y escultórico, demostrando a través de obras con este lenguaje cruzado y fusionado con una aportación novedosa en gran parte relacionada con las incapacidades del propio concepto de ciudad y arquitectura, resulta pues, a nuestro ver, que este

género de arte público basado en premisas estético–funcionales, representa una actitud crítica y diferencial con respecto a otros géneros de arte público.

Este género de intervenciones y sus relaciones complejas, contribuyen para una importante ampliación investigadora y docente en la especificidad del tema que, procurando evidenciar la intersección y combinación a partir de influencias (campo expandido de la escultura y asimilación por parte de la arquitectura), pretenden ofrecer un discurso crítico acerca de los diferentes caminos del arte público con el factor de lo híbrido. El término *arch-art*, aunque referenciado ocasionalmente por algunos investigadores, como **Javier Maderuelo** o **Martí Peran**, y denominado con otras acepciones al híbrido de escultura y arquitectura, como las recogidas por **Debra Burchett** para el catálogo “Architectural:Sculpture” (1980), que entre algunas de las clasificaciones ha evocado *abstract architecture*, *quasi-architecture built environments*, *anarchitecture* (Gordon Matta Clark), o un término que pretende fusionar a ambos campos como *sculp-architectures*; nosotros hemos decidido, finalmente, por el empleo del término *arch-art*, que mejor recogería estas nuevas prácticas artísticas de relación entre escultura-arquitectura y su vinculación con las problemáticas planteadas por el arte público crítico.

Nuestra investigación pretende ser ante este contexto una clave o señal a lo largo de la investigación, ésta es ante todo la principal cuestión, la posibilidad de incluir un “nuevo” género dentro del llamado “arte público”, dada su vinculación con respecto al colaboracionismo y unión de las artes o a la efectiva autonomía y emancipación de un modo de actuar en el espacio público, por ello, es de nuestro interés cartografiar, analizar y justificar en qué medida se desarrolla como acontecimiento artístico reactivo y metafórico en el contexto de la ciudad como escenario y su utilización e interpretación por parte del público usuario. Es de nuestro interés estudiarlo, percibirlo y divulgarlo para mejor entender las necesidades del artista y del público, en el compromiso de “hacer pensar” acerca de las sociedades posmodernas.

En un contexto exclusivamente urbano, pero evidentemente proporcional en los cambios efectuados por el fenómeno de la masificación constructiva por medio del artificio (paisaje urbano), pretendemos analizar los momentos de contacto entre la escultura (sobretudo pública) y la arquitectura, sacando partido de las similitudes y diferencias donde, por un lado, tenemos en cuenta la arquitectura en su ámbito efectivo y funcional, esta arquitectura que se erige y que es fáctica y diaria, por otro, considerados por nosotros como el campo más importante en nuestra indagación, el “género arquitectónico” que tiene pretensiones artísticas, que roza con el llamado campo expandido de la escultura y que en cierta medida la compone como recurso experimental. Por ello, creemos que la arquitectura ante estos aspectos se ha emancipado, se ha libertado de su programa estricto, por un lado gracias al terreno ganado por el fenómeno escultórico que desde la modernidad y sobretudo después de los años sesenta se ha comprometido por cuestionar las limitaciones del objeto y del espacio, ese terreno ha llegado a las cimientos de la arquitectura y la ha deconstruido, asimilado, ésta ha sido cuestionada y reformulada. Asimilar que existe una brecha en el contexto de los últimos 30 años, que absorbe de una forma cotidiana este fenómeno de la hibridación (*arch-art*) en variadas manifestaciones, como la construcción efímera de habitaciones, el diseño de estructuras y objetos móviles, viviendas alternativas, esculturas habitables..., entre otras clasificaciones posibles, resulta importante destacarlas desde una concepción crítica partiendo de la propia escultura (arte público) hacia los momentos arquitectónicos (historia y compromiso social), recurso patente en bienales y exposiciones temáticas con esta finalidad, por otro, la recuperación, renovación, ubicación y función artística patente en la historia del “pabellón” como un resultado de la emancipación arquitectónica, se entenderá esta tesis como un lugar propicio al análisis y la reflexión sobre el híbrido *arch-art* y sus posibles antecedentes así como los discursos paralelos que lo relacionan en nuestros días.

Nos preguntamos ¿de que modo podemos explicar las causas del surgimiento de esculturas con fuertes motivaciones arquitectónicas o viceversa?, esta duda ha residido a lo largo de la actual investigación, enumerando los artistas, arquitectos y diseñadores que han tenido la pretensión a lo largo del siglo XX de construir entornos *avant la lettre* de consistencia personal e íntima, y ante esto, resulta fundamental su relación con el concepto de “cuerpo” en la medida que lo que se construye ha nacido a partir del mismo, estos primeros ejemplos de corporización escultórica y arquitectónica son propiamente personales y experimentales, exponer estas soluciones en el marco de un arte público sería un anacronismo dado al propio concepto de arte público. En realidad, muchas cuestiones estarían pendientes en esta evolución, sabemos que el arte público es fruto de una condición posmoderna crítica y valida sus causas en la refutación de los paradigmas anteriores, pero ante esto es posible reconocer que sus antecedentes preconizaban una salida para la idea híbrida que formaban estos dos campos en el colaboracionismo y no quedan dudas que también integraban el programa de la modernidad.

Hipótesis y objetivos de la investigación

Lo que pretendemos ampliar con nuestra investigación son los momentos y distintos modos de hacer y contextualizar el *arch-art* como una aportación más en el concepto de arte público y especialmente relacionar en qué medida sea una corriente crítica fundamental, por otro lado, concebir una hipótesis de “corriente” transversal a las profesiones e intereses del artista, diseñador y arquitecto, sobreponiendo la tónica en el concepto de “artista público” como un “sociólogo” de intervención en los aspectos de la cotidianidad. Destacamos que, es importante compaginar la presente investigación con los conceptos de casa, movilidad, comunidad y utopía porque

constituyen líneas orientadoras del discurso que no pretende en todo caso ser cerrado, sino irradiante en posibilidades de estudio futuro.

Creemos que a partir de la presente investigación, se propone una posible cartografía sobre las interferencias entre escultura y arquitectura, respetando un análisis de casos concretos relevantes que dado a sus condiciones específicas en el contexto del arte público formalizan un nuevo modo de entender el fenómeno de la construcción de entornos habitables, así como a sus metáforas referenciales en lo visionario y a sus utopías sociales.

De este modo, se han delineado propuestas o caminos sobre una “tendencia” denominada por *arch-art* y que nos ha parecido como la más indicada para definir y abarcar las fusiones e interferencias, diálogos y contrastes sobre el debate en la esfera pública y en la oferta novedosa ante este mismo contexto, donde se han valorado la experimentación, tanto de artistas emergentes como los que han determinado en gran medida el forjar de este género en escultura y que en la actualidad resulta un compartir de experiencias afines. Pretendemos, que por ello, se reconozcan puentes entre el discurso privado y discurso público con este “nuevo” género y que permitan discernir entre las adopciones de artistas con reconocida utilización del lenguaje arquitectónico, así como a los arquitectos con motivación artística y crítica, para una recepción e incubación del “producto” artístico en las sociedades que lo reciben, tratando de problemáticas como la política, la movilización, el nomadismo, la desterritorialización, la especulación (*gentrification*), entre otros fenómenos adscritos al contexto urbano.

En síntesis, el género *arch-art*, en su dominio de lo público, estudia la situación social de la habitación como un fenómeno natural de la vida en sus modos estéticos y complejos por la adopción del diseño de cabinas, habitáculos, cápsulas, edificios, maquetas e imágenes de lo precario o de lo industrial con una referencia alegórica y primitiva de la cabaña.

Por todo ello, a partir de estas hipótesis planteadas, hemos definido los siguientes objetivos específicos:

1- Entender la aparición del género *arch-art* en la actualidad a través de la identificación y análisis de obras con estas características. Cartografiar y analizar las intermitentes ocurrencias a lo largo del siglo XX y particularmente reconocer en las tres últimas décadas la comprobación de las mismas, discutiendo acerca del fenómeno de campo expandido en escultura como apropiación del lenguaje arquitectónico y autonomización de la arquitectura en sus discursos artísticos.

2- Tratar de una posibilidad reciente del híbrido en su especificidad *arch-art*, término que aglutina las características de fusión en la obra de arte pública (o en espacio público) sobre variantes utilitarias o metafóricas de la habitabilidad, así como una componente crítica hacia la misma arquitectura ortodoxa.

3- Disponer de situaciones ofrecidas por determinados artistas en esta frecuencia creativa, la del acercamiento al discurso crítico por medio de la arquitectura, renegando en segundo plano su vocación utilitarista y funcional o de forma invertida, atribuyendo estas características a la escultura.

4- Reunir y consolidar aspectos para una posible acción pedagógica sobre los mismos, aportar un asunto más en la compleja categoría del arte público con el propósito de profundizar sobre el mismo como base de investigación.

Metodología de la investigación

Se ha procedido a una recopilación, selección y análisis de la información adscrita tanto a la obra de artistas como a la de teóricos que han alimentado con sugerentes aportaciones para nuestra propuesta de género *arch-art*, éste

ha sido nuestro hilo conductor a lo largo de la investigación. Se ha realizado una exploración por los modos de hacer en arquitectura como a la vez se ha recuperado un concepto de escultura en los moldes de un “campo expandido”. Se ha tenido en cuenta la importante información disponible que existe sobre el tema que procure concretar un esquema de la actualidad sobre exposiciones, grupos de trabajo, colectivos y sobretodo información emergente que carece de publicación tradicional y que de este modo se nos presenta en tiempo real.

Se ha seguido un método empírico y teórico procurando atender a la obtención de una perspectiva monográfica con vista a particularizar y concretar los contenidos específicos sobre la interferencia entre escultura y arquitectura, con ello, se han cartografiado las distintas aportaciones, principalmente a lo largo del siglo XX, con recurso a ejemplos intermitentes que han sido precedentes en la formación de un “corpus” para el género que se pretende en este momento exponer y ampliar comparativamente, éstos se involucran de algún modo, en los razonamientos sobre la actualidad, en ofrecer una perspectiva de posibilidades colaborativas manifestadas por el híbrido *arch-art*.

La presente tesis se manifiesta en un campo historiográfico sacando partido de influencias, perspectivas y modos de hacer heterogéneos de los diferentes artistas, así como se ha dado un enfoque sociológico en el marco del paisaje urbano. Entre los autores estudiados para una mejor adaptación del tema al concepto de ciudad y arte público hemos tenido en cuenta a **Félix Duque, José Miguel Cortés, Hal Foster, Mau Monleón, Rem Koolhaas**, entre otros. Para los contenidos específicos que relacionan las interferencias entre arquitectura, escultura así como a su imprescindible envolvente en el espacio público se han consultado ensayos y obras de algunos de los siguientes autores: **Javier Maderuelo, Martí Peran, Julia Schulz-Dornburg, Iria Candela, José Morales, Juan Antonio Ramirez, José Luis Brea, Juhani Pallasmaa, Graziella Trovato, Hal Foster, Felicity Scott, Josep Maria**

Montaner, M. Pilar Echevarria, Christina Lodder, Rosalind Krauss, Paul Virilio, Reyner Banham, Jane Rendell, entre otros.

A nuestro ver, ha sido imprescindible considerar los estudios teóricos acerca de escultura y arquitectura realizados por **Javier Maderuelo**, que desde 1990 ha aportado un esquema ambicioso y abarcable sobre la escultura y sus aspectos relacionales (“El espacio raptado”), siempre considerando el papel explicativo, renovador y causal de la escultura y el concepto de monumento desde la modernidad (“La Pérdida del Pedestal”, 1994), donde el autor expone la conjugación temática de la arquitectura como una posibilidad escultórica y que puntualmente las mencionará a lo largo de su exposición. Para nuestra felicidad, y en el transcurso de nuestra tesis, el autor ha publicado recientemente una importante obra que reúne una amplia revisión de las anteriores, una retrospectiva más elaborada y precisa acerca de los elementos analizados (“La Idea de Espacio”, 2008) y que conjugan los aspectos de la escultura, el arte público y la arquitectura entre muchos otros aspectos con el hilo conductor de concepto espacial. Ante estas publicaciones no podemos dejar de citar el discurso en el estudio estructural realizado por **Rosalind Krauss** (“La escultura en el campo expandido”, 1979) que ha servido como una base sólida a otros estudios complementarios y extensivos como “Ornamento y Utopía. Evoluciones de la Escultura en los años 80 y 90” (1996) de **José Luis Brea**. Es importante referir la contribución de cartografías clasificativas como la que ha elaborado **Julia Schulz-Dornburg** en su obra “Arte y arquitectura: nuevas afinidades” (2000), que constituyen por ello una aproximación en el ámbito de nuestra investigación al proponer temas de relación y entendimiento en un campo de diversidad.

En la actualidad, destacamos que el tema viene siendo objeto de interés por parte de investigadores nacionales y extranjeros, que han publicado sobre la generalidad y especificidad de estos aspectos híbridos, de entre los cuales destacamos a **José Miguel G. Cortés**, en su reciente obra “Espacios Diferenciales – Experiencias urbanas entre el arte y la arquitectura” (2007), que

agrupa en diferentes clasificaciones el fenómeno del espacio y su relación con la arquitectura en: *Arquitecturas, (Cuerpos) Invertebradas*; *Arquitecturas (Cuerpos) Nómadas*; *Arquitecturas (Cuerpos) Violados*; y *Arquitecturas (Cuerpos) del Deseo*. Su obra trata de una cartografía “ilustrada” de estos contenidos y nos ha resultado estratégica en la perspectiva dada sobre los fenómenos del cuerpo. Destacamos de igual forma un grupo de ensayos realizados por **Martí Peran** y que tratan de teorizar el terreno difuso entre estas relaciones y claves como una “arquitecturización de la escultura” o la creación de una “necesidad artística” bajo la estrategia *arch-art*, en estas bases ha sido valiosa la consulta de sus ensayos *Arquitecturas en el arte contemporáneo* (2006), y *Relatos breves sobre (des) encuentros entre arte y arquitectura*, **Hans Hoffman**, *The Chimbote Project* (2002). Aún en este contexto de análisis nos gustaría de remarcar la obra de la inglesa **Jane Rendell**, *Art and Architecture, a place between* (2006), obra relevante sobre los aspectos de cruzamiento entre los dos campos y su implicación en los estudios urbanos y críticos. Siendo una de las contribuciones de la presente tesis la recolección, clasificación y análisis bibliográfico específico, no podremos dejar de descartar la obra de **Rem Koolhaas**, *Delirio de Nueva York*, como un sintomático “pensar” sobre los aspectos del comportamiento humano y del propio “delirio” sobre la ciudad moderna, que nos ha permitido comparativamente enmarcar y profundizar aspectos de la investigación.

Se ha atendido a una bibliografía específica que aporte necesariamente razonamientos y críticas sobre escultura, arquitectura y arte público, así como la necesidad de compaginar con elementos comparativos y de contextualización filosófica y sociológica. Han sido utilizados para la presente tesis doctoral catálogos de exposiciones y documentos similares, sobretudo se ha realizado en gran medida consulta en Internet de documentos, obras y ensayos en sitios de especialidad, esto ha permitido a su vez compilar y organizar una base de datos con información diversa y compleja sobre el tema. El volumen de información ha pasado por una compilación y

organización sistemática lo más completa y específica posibles acerca de los artistas, arquitectos, diseñadores y teóricos, entre otros profesionales que directa o indirectamente han estado implicados en el proceso y han tenido un papel decisivo en aportar novedosamente al género que pretendemos difundir.

La presente tesis ha sido resultado de investigación pero también de observación y experimentación, en este ámbito han sido realizados viajes de estudio que han permitido constatar con mayor proximidad el fenómeno factual de las interferencias entre arte y arquitectura, y en el caso específico que desarrollamos, el género *arch-art*, han sido muy relevantes las siguientes exposiciones, bienales y obras públicas: *Psycho Buildings: Artists take on Architecture*, The Hayward Gallery, SouthBank Centre, 2008, Londres; *Walking in my Mind (Adventure into the artist's imagination)* The Hayward Gallery, SouthBank Centre, 2009, Londres. Pabellones realizados en el contexto público de la *Serpentine Gallery* por Frank Gehry (2008) y SANAA (2009) Londres, la visita al pabellón *Waterloo Sunset* de Dan Graham ubicado en The Hayward Gallery - SouthBank Centre, 2009, Londres; la exposición *Radical Nature, Art and Architecture for a Changing Planet 1969-2009*, ha posibilitado una visión panorámica sobre los conceptos utópicos entre el arte y la arquitectura, Barbican Art Centre, 2009, Londres. Se experimentado las obras en el contexto público y temporal organizadas por la comisión *Forth Plint* de las obras *One & Other*, por Anthony Gormley (2009) y *Model for a Hotel* por Thomas Schutte (2008) Trafalgar Square, 2009, Londres. De un modo genérico se han observado las variadas aportaciones creativas en el contexto del *Festival de Arquitectura de Londres* (2008). Entre otras exposiciones de ámbito más generalista, se ha asistido a conferencias específicas sobre arte público.

Estructura de contenidos

La presente investigación está dividida en cuatro apartados, los tres

primeros están dedicados concretamente a la investigación y a los razonamientos sobre el surgimiento del género *arch-art*, el cuarto y último apartado ha sido dedicado a una breve selección y análisis de la obra personal como artista.

En el primer apartado hemos dedicado nuestro estudio de forma introductoria a las cuestiones de la ciudad como un marco complejo desde los comentarios sobre la modernidad hasta una visión de la contemporaneidad. De esto modo, se han intentado establecer relaciones, reflexiones y diferencias sobre el fenómeno y concepto de “arte público” y de “arte en el espacio público” en el contexto urbano, reflejando ejemplos de su discurso crítico, ante esto, se han apuntado consideraciones sobre lo que denominamos por “arquitecturas reactivas” que constan en la inscripción del marco de “la post-ciudad como contenedor de arte público”. Haciendo hincapié sobre este fenómeno, particularmente ha sido desarrollada una breve exposición sobre los artistas que han marcado este eje desde la década de los 70, como Robert Smithson, Gordon Matta-Clark, Rachel Whiteread, Siah Armajani, entre otros. Se han utilizado algunos conceptos como el sugerido por Rem Koolhaas de “ciudad genérica” y “espacio basura” en asimilar los cambios y procesos sobre una idea de metrópolis “sin centro” y expandida en lo suburbano y la idea de un espacio sin sentido, derivado de la superproducción. Se han considerado algunos conceptos y discursos sobre el fenómeno de la ciudad, considerado la propuesta de “no-ciudad” ofrecida por Félix Duque como una validación ante nuestros propósitos, entre otros apuntes, se pretende esclarecer y desvendar posibles compromisos con el híbrido escultura/arquitectura, motivando el discurso hacia un “arte público crítico” comprometido con la sociedad, esto ha sido desarrollado como revisión sobre obras que han aportado la renovación del monumento conmemorativo (contramonumento) y de los cuales serán sus implicaciones con el tema desarrollado a lo largo de la investigación.

El segundo apartado de nuestra tesis se enmarca en una línea de evolución y comparación que trata esencialmente sobre los aspectos de la construcción de obras de carácter escultórico por medio de una evocación arquitectónica, ante este conjunto, es importante remarcar el concepto de intimidad y relación corporal con la edificación de las mismas, ejemplos que están patentes en la obra de Frederick Kiesler, André Bloc, J. Ferdinand Cheval, Kurt Schwitters, Le Corbusier (*petit cabannon*) o Mario Merz, entre otros. Estos ejemplos están relacionados con la concepción y reconocimiento de un concepto de habitar totalista y próximo a la idea de inmersión sobre la intimidad expresada por el artista, por ello, no enmarcada en un contexto de arte público que es lo que se pretende asimilar a medida que avanzamos. De otra forma, el tema será evocado desde el concepto de la memoria y la desaparición sobre entornos urbanos o arquitectónicos revelando en síntesis algunas obras de Alberto Burri y Rachel Witheread, se han procurado contenidos de carácter psicológico patentes en el ámbito de lo doméstico (Marina Abramovic, Cornelia Parker, Marta Rosler). Es de resaltar, que el concepto de *arch-art* aparece por primera vez sugerido en este capítulo y particularmente asociado a las obras de Robert Morris (“pasajes”), como uno de los artistas que ha recuperado el deseo de esta fusión entre escultura y arquitectura, combinando conscientemente la fusión entre los dos campos complementarios.

Todavía en relación a aportaciones sobre el tema de la ciudad hemos planteado un estudio sobre la arquitectura de megaestructuras y su relación con la ciudad utópica, a través de evocaciones simbólicas (Hans Hollein) y con la oferta de comunidades alternativas desde la “Nueva Babilonia” (Constant), *Drop City* (con el aprovechamiento tecnológico de Buckminster Fuller), ante esto se ha pretendido realizar un discurso sobre la tecnología como mediadora del esquema utópico, tanto en el sentido “Situacionista” como en el sentido “Pop” preconizado por Archigram. El interés por las alternativas de vida y la emancipación se presenta como un estado de protesta que recupera y fusiona

nuevos aspectos estéticos y funcionales, ante esta idea se han tenido en cuenta ejemplos como el de la Cooperativa Amereida, Rural Studio o del Atelier Van Lieshout, siendo estos lugares de experimentación antagónicos a los propuestos por la modernidad, se pretende reformular la experiencia vivencial de sus propios entornos habitables con la idea de comunidad y diferenciación a partir de la arquitectura. Otro de los aspectos que se han tenido en cuenta ha sido la recuperación y motivación acerca del concepto de movilidad, cruzando distintos campos como la escultura, el diseño y la arquitectura, para ello se repasan las ingeniosas obras de Buckminster Fuller, Ron Heron (*walking city*), o Ant Farm, entre otros. Por otro lado, hemos dedicado cierta atención a la utilización de habitaciones o esculturas hinchables sobretodo valoradas en sus cualidades estéticas y funcionales, una metáfora válida de “arquitecturas del aire” que aportan de alguna manera perspectivas novedosas en el campo del arte público de manifestación efímera, hemos destacado desde la década de los sesenta a Haus Rucker, Coop Himmelb(l)au, Hans Walter Müller, Reyner Banham y François Dallegret hasta las recientes obras de Tomas Saraceno que proponen una fusión de los campos que analizamos.

Hemos propuesto un pasaje por el concepto de “habitáculo”, explorado por artistas en la metáfora de “coches, cápsulas y caravanas”, atendiendo al concepto de movilidad, emancipación y habitabilidad como una propuesta alegórica que ha sido sugeridas en los diseños de Ettore Sottsass y Joe Colombo; especialmente se ha tenido en cuenta la utilización del propio automóvil como símbolo de la industrialización y que ha sido explorado en sus cualidades “arquitectónicas” por artistas como Panamarenko, Allain Bublex o Vitto Acconci, entre otros. En lo que respecta a la adopción de la arquitectura como asunto o tema para el arte, se ha elaborado un grupo de citas sobre casos concretos de artistas que han explorado este medio a través de una interpretación alegórica sobre momentos clave de la arquitectura moderna, enfatizando de forma crítica sus limitaciones y programa efectivo, de este modo destacamos las obras de Dan Graham, Ângela Ferreira, Pierre Huyghe y del

joven artista Doménech, entre otros. Similar en esta adopción, se ha elaborado un conjunto de relaciones entre la imagen y la maqueta considerado el concepto de reproducción como posibilidad de control por medio de una visión panóptica, alejándose del fenómeno de la experiencia constructiva a través de lo residual en la imagen fotográfica, ante esto se han destacado artistas que operan con la imagen y que su motivo principal es el objeto ambiguo entre la arquitectura y la escultura, que puede ser referida en lo hitos de la pareja Bernd & Hilla Becher, y de artistas más jóvenes como Tacita Dean o Ursula Schulz-Dornburg, ampliando esta opción con el ensayo fotográfico de Paul Virilio “arqueologías del bunker”, atendiendo de este modo a estructuras y edificios de cualidades industriales y bélicas como momentos de inspiración sobre las posibilidades del lenguaje escultórico y arquitectónico, explorando su lado más psíquico. De otro modo, se ha evidenciado el papel fundamental del pabellón como el caso concreto de independencia arquitectónica, haciendo hincapié sobre la oportunidad del arquitecto y diseñador al responder libremente con la creación de un edificio con características únicas y que representan una lógica asimilación del lenguaje escultórico, para ello se ha revisado gran parte de su evolución, desde su remoto nacimiento, su utilización por las vanguardias en exposiciones universales, hasta llegar a su lugar en el panorama artístico de la actualidad, que se encuentra en una de las varias posibilidades del género *arch-art*.

El tercer apartado pretende reunir de modo sintomático una cartografía de la actualidad partiendo de casos concretos como exposiciones que han tenido en cuenta el fenómeno de interferencias entre los campos que estudiamos. A su vez, se ha utilizado a modo de introducción un “modelo” de clasificación de algunas posibilidades sobre el tema propuestas por Julia Schulz-Dornburg en su obra: “Arte y arquitectura: nuevas afinidades”, por considerarlo aproximado a las interrogantes que proponemos y presentar nuestra cartografía con los objetivos de reunir cuestiones específicas de *arch-art*. Por ello, presentamos el tema de la arquitectura como un hito y un asunto

de espectáculo evidente en nuestros días, se ha dado importancia también al asunto sobre arquitectura y museo de arte contemporáneo, como pretensión y ambición al mega-monumento escultórico por parte de arquitectos con talla internacional. Ante esto, se ha intentado hacer una construcción crítica motivada por la exhuberancia y la exquisitez de determinados edificios, mediando entre los objetivos de su función y su propia identidad en el paisaje urbano. En este sentido, es inevitable hablar del “llamado efecto Gehry” que ha impulsado a arquitectos como Zaha Adid, Norman Foster, Daniel Libeskind o el propio Frank Gehry, entre otros; con ello, pretendemos diferenciar de este modo estas sugerentes imágenes sintéticas del concepto *arch-art* que pretende una proximidad con el público, enfatizando carencias y asimilando conceptos más profundizados. Hemos procurado destacar en la actualidad exposiciones que han tenido en cuenta el género *arch-art* o que se aproximan a sus latitudes, ante ello resulta imperativo nombrar el *Proyecto Escultóricos de Münster* que a lo largo de sus cuatro ediciones ha sido un lugar propicio al surgimiento de obras enmarcadas en este lenguaje. Por otro lado, se ha tenido en cuenta al concepto de “campo expandido” en la arquitectura y que resulta en el aprovechamiento de los modos escultóricos y conceptuales, de este modo se han nombrado artistas que generaron esta primera aportación *arch-art* diluida y ambigua en la década de los setenta, como Robert Morris, Mary Miss, Alice Aycok o Vitto Aconci, siguiendo una incorporación de otros artistas que específicamente han demostrado en las últimas dos décadas una fuerte implementación del lenguaje arquitectónico y la disposición de esculturas habitables en el espacio público de la ciudad, así como han relacionado este género de obras de colaboracionismo entre la arquitectura propiamente dicha de la ciudad, consolidando un discurso, donde destacamos entre ellos a Absalon, Per Kirkeby, Tomas Saraceno, Andrea Zittel, Tobias Rheberger, Pedro Cabrita Reis, Dennis Oppenheim, Ernesto Neto, John Kormeling, Tatzu Nishi, Atelier Van Lieshout o al Studio Olafur Eliasson, entre otros.

Por otro lado, se han separado las propuestas artísticas realizadas por arquitectos como Didier Fiuza Faustino, EXYZT, Monika Gora o N55, LOT-EK, y colectivos académicos en su proceso de formación, con esto pretendemos resaltar el gran interés por parte de profesionales de arquitectura que han delineado caminos artísticos con aportación novedosa en nuestros días, por otro lado, los hemos enfrentado a las construcciones llevadas a cabo por artistas como Tadashi Kawamata, Getilin y Marjetica Potr, en un contexto de precariedad, aludiendo a los problemas sociales y a las prácticas estéticas expresionistas.

Hemos tenido la necesidad de retomar el tema del monumento público bajo una perspectiva posible *arch-art*, y para ello se han analizado diferentes proyectos que participen de esta dualidad, verificamos que en la actualidad, tanto artistas como arquitectos, resuelven la práctica del monumento en un género muy específico y del cual destacamos a una serie de monumentos dedicados a las víctimas del terrorismo y del holocausto, en este aspecto se han asimilado las cuestiones estéticas y funcionales de estos entornos públicos. En otro sentido, se han ejemplificado monumentos que participan de un carácter técnico-alegórico (Eric Owen Mos) y que asumen precisamente un lenguaje próximo al de la publicidad.

Teniendo en cuenta el fenómeno de la simulación y la relación con la virtualidad hemos dedicado un razonamiento a través de artistas que operan con herramientas digitales y que de cierta manera han influido en la aparición de nuevos conceptos arquitectónicos y escultóricos en las posibilidades entre un *arch-art* (espacio público) y la pantalla del ordenador, de este modo hemos tenido en cuenta la obra de artistas y arquitectos como Lebbeus Woods, Marcos Novak, Alex Dragulescu, DECOI, NOX, ONL, y Hernán Díaz Alonso. Es notable la representación y generación de modelos experimentales entre la programación y el modelado que han empezado a transformar la arquitectura en una entidad cada vez más líquida y sinuosa como expansiva y algorítmica.

Para finalizar este apartado, se ha dado atención a las aportaciones e hipótesis de un arte público crítico o en este caso un *arch-art* crítico, este subcapítulo pretende reunir obras inscritas en la utilización de la metáfora de habitar que utilizan ante todo discursos críticos variados, desde las cuestiones sociales y ambientales; para ello, hemos tenido en cuenta la transformación de estas “arquitecturas reactivas” en las obras de Santiago Cirujeda, Domènech, Casagrande & Rintala, R & Sie, entre otros. Debemos remarcar que, a lo largo de la tesis, se han realizado varias citas sobre la obra de Krzysztof Wodiczko, especialmente como uno de los artistas que de una forma directa ha sido generador desde la década de los ochenta con este tipo de propuestas, Wodiczko representa en este sentido el artista arquetipo que se sirve en gran medida del lenguaje arquitectónico (sus vehículos y *homeless*) que constituyen la denuncia pública sobre los problemas de la habitación, en este sentido hemos finalizado la investigación dedicada exclusivamente al sentido crítico con su obra “guests” realizada para la Bienal de Venecia de 2009.

Por último, hemos delineado un breve apunte sobre la relación de “Gadget” corporal y la asimilación del sentido escultórico/arquitectónico como reflejo de nuestras inquietudes, de forma sintética hemos expuesto obras particulares y que caracterizan la dualidad de cuerpo y extensión sobre los aspectos de experimentar lo habitable y que están patentes en la obra de Walter Pichler, Andrea Blume, Lawrence Malstaf, Cocky Eek, Hans Hemmert, Hélio Oiticia, Lúcia Clarck, Marie Ange Guilleminot, Allan Wexler o Studio Orta, entre otros, que comparten una asimilación en ambientes corpóreos y de proximidad. En todo ello hemos introducido el concepto de “Gadget”, que es algo más amplio, y en este contexto resulta de la incorporación al cuerpo de dispositivos mediales de pretensiones extensivas.

El cuarto y último apartado está enfatizado hacia una breve descripción teórica de una selección de obras personales, intentando relacionar

los aspectos que han motivado hasta el momento algunos aspectos reflejados en la investigación, dejando claro que no se pretende una ilustración del mismo, sino intersectar algunos puntos entre lo que se podrá considerar analogías y discursos paralelos con la escultura, arquitectura, el proyecto y el arte público.

En un enfoque personal ligado a la investigación, se propone esta obra artística con un sentido crítico hacia los momentos históricos actuales, donde se podrían mezclar estas relaciones entre habitáculo, estrategias bélicas y apropiación.

1 - La experiencia del cuerpo en el arte público crítico de la postciudad.

“En concreto, la ciudad contemporánea es cada vez más la ciudad del ojo, separada del cuerpo mediante rápidos movimientos motorizados o mediante su comprensión global aérea desde un avión”

Juhani Pallasmaa:
*Los ojos de la piel*¹

La experiencia del cuerpo en el arte público ha estado relacionada con una experiencia de los límites. Cuerpo propio e identidad colectiva resultan del pasaje a través de la historia del siglo XX sobre las transformaciones sociales, reivindicaciones políticas ante la idea de justicia y de los derechos humanos; todo esto considerando que, cuando nos referimos al arte público, nos referimos a su estatuto de arte crítico² y enmarcamos su contribución y utilidad al ciudadano, por lo tanto, cabe recordar que “el arte público no es *arte* en espacios públicos”³. A su vez, creemos que el arte público es un arte de lo corporal porque renuncia al alejamiento ciudadano y a las cuestiones de la interioridad como una constante reflexión y constituye una proximidad e intenta

¹ PALLASMAA, Juhani: **Los ojos de la piel, la arquitectura y los sentidos**, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2006 Pág. 29

² Nos referimos al arte público en su vertiente crítica, autores como Walter Benjamin, Henry Lefebvre y Frederick Jameson entre otros han teorizado acerca de las manifestaciones generales y artísticas con relación a la sociedad ante todo con una crítica transversal sobre sus estructuras de poder. Ante este contexto, el arte público de vertiente crítica tiene funciones estrictamente sociales, se ha transformado de un arte con escala espectacular y patriarcal a un arte de contenido y lectura ciudadana, en este aspecto, corresponde a un híbrido de ciencias sociales, arte, arquitectura y urbanismo. Como cumplimiento de una función social, se equipara el artista a un ciudadano más participante y efectivo e integrado en las causas donde se estudia lo local y el lugar en función de su realidad humana y cultural. Ante todo y en respecto a nuestra investigación puede considerarse una manifestación crítica de la ciudad y de los acontecimientos sociales. (la enfermedad, política, especulación, racismo, ecología, memoria histórica, entre otros temas) que se reflejan en obras escultóricas o arquitectónicas y que se considerarán en un punto culminante en las obras del género *arch-art*.

³ ARMAJANI, Siah: Manifiesto. “La escultura pública en el contexto de la democracia norteamericana”, en Siah Armajani. Espacios de lectura, MACBA, 1995. Véase también: CUESTA, Salomé; MARTINEZ, Emilio, MONLEÓN, Mau, PASTOR, Marina (compiladores): **Selección de textos sobre prácticas artísticas y espacio público II**. Departamento de Escultura, Facultad de Bellas Artes. Ed. UPV, Ref. 2002.730, Valencia. Pág. 119

esclarecerlo provocando el debate. Siendo así, este tipo de arte resulta como un mediador en lo social a través de su discurso poco convencional y menos deseado en las estructuras de poder debido al carácter deconstructivo que revelan sus fragilidades. Por otro lado, la expansión y democratización de garantías sociales y accesos a gran parte de los ciudadanos, también corresponder a una progresiva y actualizada constitución de masa crítica que permite debatir públicamente los más variados conflictos y problemas en el ámbito de lo público. Esta actitud crítica parte de un artista-ciudadano, que como agente participante y activista sobre asuntos incómodos son desmitificados y aportan lo equivalente al servicio público, por ello, utilitario y constructivo en la mejoría de las condiciones sociales .

Hemos notado que las reivindicaciones de un arte público crítico participante en los últimos 25 años de siglo XX, (arte público crítico) se han expandido a otros campos creativos como el de la arquitectura y el diseño siendo estos elementos de materialización. Cabe aquí recordar que el arte público crítico resulta de una interrelación entre sociología, urbanismo, etnología, psicología, entre otros ramos de las ciencias sociales. Así, lo que en un momento dado de la historia donde predominaba una incertidumbre relacionada con los procesos de transformación urbana, por ejemplo, el fenómeno *gentrification*⁴, relacionado con la cuestión de “desembarazarse de lo ajeno”⁵, y la especulación inmobiliaria, la revalorización del suelo y el

⁴ la traducción al castellano es “ennoblecimiento”, muchas veces se utiliza un término erróneo como el de “rehabilitación”. En realidad, *gentrification* es un concepto conectado a la operación de rehabilitar con motivos de especulación, como ejemplo de ello, se suele utilizar el aparato de Times Square en Nueva York. “Times Square, había degenerado hasta convertirse en el barrio más peligroso de la ciudad en la década de los setenta. Pero la decadencia del centro urbano comenzó a combatirse a principios de la siguiente década y un batallón de inmobiliarias, multinacionales del espectáculo, consorcios financieros, abogados y altos mandos municipales inició el proyecto de *gentrification* hacia 1980. La operación tardó veinte años en negociarse y llevarse a cabo. Su historia es apasionante y sólo puede compararse con la proyección y construcción de una estación espacial” AZÚA, de Félix, (La necesidad y el deseo) AAVV: **La arquitectura de la no-ciudad**, Cuadernos de la Cátedra Jorge Oteiza, Universidad Pública de Navarra, Pamplona, 2004. Pág. 187

⁵ “Se infiere que todo “dar lugar”, toda “concesión” de sitios y puestos *tiene lugar* en base a la exclusión, destrucción y, al cabo, roza (tala y quema) de terrenos ya ocupados (por la naturaleza salvaje o por otros hombres). Hacerse sitio, abrir camino, dejar paso son acciones que implican el desembarazarse de lo ajeno y hostil para la vida de un individuo o de un grupo humano. No hay ni

consecuente nomadismo de las clases menos favorecidas, ciudadano de refugiados urbanos, en este sentido podemos evocar la obra *Exodus, or Voluntary Prisms of Architecture* (1972) una tesis ilustrada por los arquitectos **Rem Koolhaas** y **Elia Zangalis**, que trata sobre las divisiones del bien y del mal en la malla urbana, la rentabilización de los espacios por el capital y la pérdida de humanidad. Representa según José Miguel G. Cortés:

“(...) una crítica de la ciudad mediante la intensificación de sus “cualidades” más negativas, llevando al extremo diferentes aspectos utópicos (como la soledad o el aislamiento); o, por la inversión de los valores democráticos por la utopía agresiva y esquizofrénica de un universo de corte orwelliano”⁶.

Esto permite una mirada metafórica sobre los problemas resultantes de la degradación, la delincuencia, la habitación, exclusión social... Esta visión atenta a los cambios de la ciudad determinó la reflexión por parte del arte, especialmente el arte público crítico y como resultado con una respuesta antagónica y ajena al *milieu* artístico⁷ más interesado en el formalismo, la galería y la promoción del propio artista. La huida del artista urbano en actitud “neorromántica”, nos referimos a una serie de artistas conectados al movimiento *land art*, *Earth work's* o aún al arte ecológico, relacionan incorporando su cuerpo en los hechos con el sentido de apropiación de lo natural (*osmosis*) y la transformación de lo monumental, como lo demuestra uno de tantos escapes de **Robert Smithson**, en *un recorrido por los monumentos de Passaic*, Nueva Jersey (1967) sobre la valorización estética del espacio de desecho, el suburbio, a través de la captura fotográfica (psicogeográfica) y de la elevación entrópica de este terreno enfermo, en palabras del propio Smithson “el aire vidrioso de Nueva Jersey definía las partes estructurales del monumento mientras yo tomaba instantánea tras

ha habido jamás un espacio “abierto” de antemano, sino que lo han abierto la espada y la llama, el hacha y el arado. Y el arte *consagra* esa violencia primigenia.” En DUQUE, Félix: **Arte Público y Espacio Político**. Ed Akal, Arte y Pensamiento, Madrid, 2001. Pág.13

⁶ CORTÉS, José Miguel G.: **Espacios Diferenciales, experiencias urbanas entre el arte y la arquitectura**. Ed. Culturas urbanas, Valencia, 2007. Pág. 313

⁷ Nos referimos al medio artístico y en el peor de los casos al “mundillo” del arte.

instantánea”⁸. Es cierto que el artista de estos paisajes representa el reencuentro con una naturaleza violada, pero que en la misma le interesa el estado de abandono y decadencia alejado de la urbe y a la vez alejado de los problemas más profundos de la sociedad:

“Ese panorama cero (*Paissac*) parecía contener ruinas al revés, es decir, toda la construcción que finalmente se construiría. Esto es lo contrario de la “ruina romántica”, porque los edificios no caen en ruinas después de haberse construido, sino que alcanzan el estado de ruina antes de construirse”⁹.

El retorno del artista hacia los marcos de la ciudad se hace a través de un estado de consciencia social. Al habitar en la ciudad, el artista ciudadano diagnostica las fallas funcionales, que introduciendo las cuestiones de la sociedad insertada en el complejo juego de intereses a través de un arte público crítico han permitido la extensión de ese mismo discurso y manifestado a través de la acción pública, sedimentando las bases para los problemas de la ciudad desde un entorno urbanístico y artístico. La década de los 80 reunió ejemplos claros de esta actitud, la revelación de una mirada crítica como fue la realizada en, *The Homeless Projection* (1986) por el artista **Krzysztof Wodiczko**, materializada a través del concepto de montaje con reminiscencias muy claras al entorno creativo de John Heartfield, realizando una nueva lectura de las estatuas de Nueva York al proyectar estratégicamente sobre las mismas elementos de corporalidad fragilizada, identificando los problemas de la gente sin hogar en alegoría con personalidades ilustres de la historia, como por ejemplo, el general Lafayette, George Washington o Abraham Lincoln. Este proyecto constituyó una propuesta para el distrito de *Union Square* y está relacionado con el proceso de *gentrification*: “La llegada de la alta burguesía forzó el desalojo y transformación del distrito, convirtiéndose en un lujoso barrio de gente adinerada dando lugar a una masiva retirada de la zona de las clases con menor poder adquisitivo. El artista dramatiza la crítica situación de estos desahuciados proyectando atributos relacionados con éstos, tales como

⁸ SMITHSON, Robert: **Un recorrido por los monumentos de Passaic**, Nueva Jersey, Ed. Gustavo Gili (mínima), Barcelona, 2006. Pág. 13

⁹ *ibid.* pp. 19/20

vendajes, muletas, sillas de ruedas...”¹⁰. La mirada crítica se ejerce sobre el cuerpo y está inscrita en el monumento clásico, la estatua y la sacralización del héroe.

En la actualidad podemos comprobar como los moldes de arquitectura, escultura y diseño se han roto y se procesa un interesante híbrido comunicativo entre los mismos. Pero, estas propuestas que analizaremos más tarde resultan de propuestas de sentido experimental y están inspiradas sobre los asuntos delicados de la ciudad como concepto expansivo, cuestionando desde el ámbito de la arquitectura y del diseño, correspondiendo a estos el asunto crítico facultado por un arte público que tuvo lugar en un sistema social y económico particular como fue la década de los años 80, y aquí largamente representada por intermitentes situaciones de carácter escultórico de intervención que se pronuncian sobre el concepto de cuerpo en sus sentidos más alargados. Los relatos sobre de la ciudad, una ciudad que hoy bajo las luces de un urbanismo megaestructural, la desterritorialización, ubicuidad o la cibercultura implementan una ciudad duplicada y compleja, la megalópolis, la postciudad, o por la visión llana de que la ciudad, también ella se ha expandido y transformado según Koolhaas en la “Ciudad Genérica” del *Manhatanismo* descontrolado y apasionante (*Delirio de Nueva York*)¹¹. Siendo ésta el entorno y espacio contenedor, escenario real para las intervenciones artísticas, cabe destacar que la misma ha modificado y “moldeado” nuevos géneros de arte que aproximan los lenguajes escultórico y arquitectónico. La utilización del cuerpo como experiencia vital por el artista al pretender una ubicación crítica y participativa por el ciudadano ha revitalizado la propia idea de preparar obras de carácter efímero basado en la construcción de híbridos.

¹⁰ MONLEÓN, Mau: **La experiencia de los límites – Híbridos entre escultura y fotografía en la década de los ochenta**, Colección Formas Plásticas, institución Alfons el Magnànim, Diputació de València, 1999, Pág. 147

¹¹ KOOLHAAS, Rem: **Delirio de Nueva York, un manifiesto retroactivo para Manhattan**, (1ªed 1978), Gustavo Gili, Barcelona, 2004



Olivo Barbieri, Shanghai, 2006

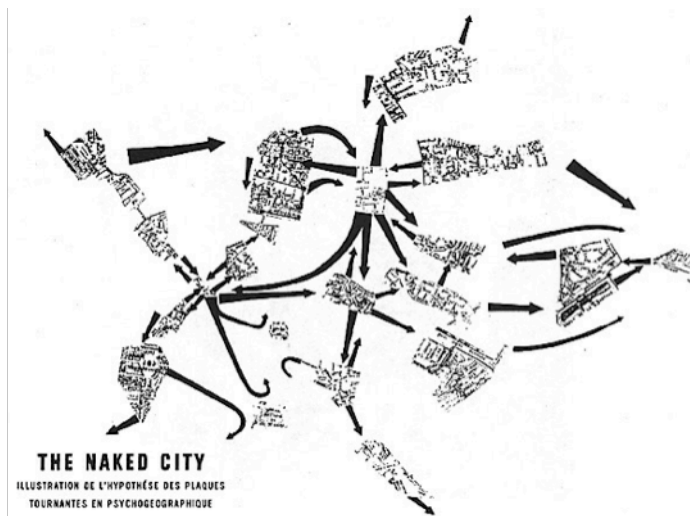
Determinante en este conjunto de alteraciones es el reconocimiento del cuerpo ante una sociedad dirigida por los juegos de poder, la velocidad y la ubicuidad como herramientas de tecnología y control que son ejercidas no directamente en un “cuerpo propio”, cuerpo localizado de la proximidad y del enfrentamiento con el otro, pero utilizando la cibercultura como la estrategia del cuerpo duplicado y fantasma fetichizado en su consecuente deshumanización lógica a través del espectáculo.

Si atendemos al encuentro entre cuerpo y ciudad, disfrutamos ante su deambular ya referenciado en Baudelaire sobre el reconocimiento del mundo ebrio de la ciudad, un mundo “gaseoso” que discurre en paralelo, caracterizado por un principio de libertad y experiencia del cuerpo-individuo ante una ciudad de la modernidad¹², potenciada por la energía, el automóvil y la vivienda funcional, la “máquina de vivir”. Ante esta ciudad, su apasionante habitante atrapado por el hormigón y la atmósfera mecánica, se convierte en “flaneur”, sus paseos deambulatorios de admiración surrealista, descubren un entorno artificializado y dramatizado, posteriormente, estos paseos evasivos serán

¹² Como dice Koolhaas “Ésa es la historia de la ciudad. La ciudad ya no está” en KOOLHAAS, Rem: **La Ciudad Genérica**. Ed. Gustavo Gili, 2006, Barcelona. Pág. 62

recuperados bajo las prácticas situacionistas. Este redescubrimiento de la ciudad resulta ante la saturación de una oferta mercantil y su espectáculo asociado, permitiendo al situacionista una mirada exclusiva y alternativa que modificará el entorno temporal (situaciones). Los situacionistas dibujan los planos de “la deriva”, Debord nos indica la experiencia revolucionaria del individuo ante la trama urbana, un ciudadano que tendría como hipótesis la cartografía de situaciones novedosas y alejadas de la oferta controlada del cosmos urbano, creando un escape más consciente y activo en las transformaciones de su entorno vivencial y sobre todo en sus capacidades creativas, la potencialización del “homo ludens” en cada individuo.

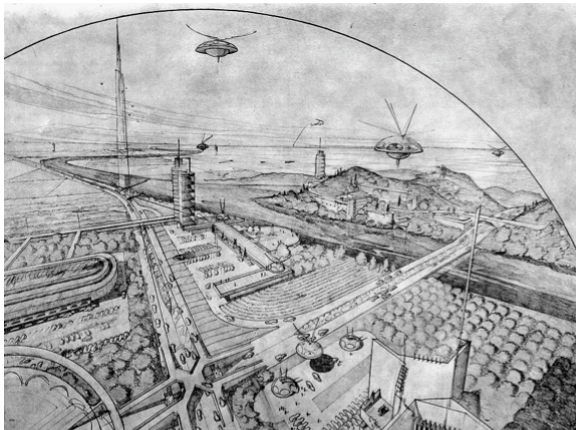
Los transcurso de este cuerpo moderno atrapado y movido entre la máquina y la ciudad, un cuerpo sujeto a sí mismo ante el despertar para un nuevo mundo complejo de sensaciones externas, lejos de lo natural.



Guy Debord, *The Naked City*. Plano psicogeográfico de París, 1957

Esta experiencia del hombre ante el espacio urbano a lo largo de más de cien años ha explotado muchas y diferentes formas de ocupar, habitar y expresarse en el espacio público, pensarlo con sus consecuencias y asimilarlo

experimentalmente como un reto a través del arte como herramienta constructiva y transgresora de lo cotidiano.



Frank Lloyd Wright, *Broadacre City*, 1932-58

La experiencia urbana del cuerpo que habita la ciudad, una ciudad cargada de mitos progresistas y de esperanza colectiva, ha sido en gran medida “el dorado” que generalmente oculta el lado negro y deshumano que le son propios. La ciudad contemporánea continua con una mezcla de ficción¹³ y realidad, de deseo e insatisfacción, potenciando la difícil tarea utópica de organizar la vida entre los demás, “la representación de cuerpos humanos enfrentados al espacio urbano y la atracción de los espectadores hacia las imágenes fílmicas fueron los elementos fundamentales de aquellos primeros experimentos de cine urbano”¹⁴, la fluctuación de los experimentos surrealistas y en un caso particular y aislado (por ejemplo Dziga Vertov) decompone los

¹³ La visión de la ciudad moderna y postmoderna en gran parte metáfora de consolidación del espíritu de la máquina y su transformación digital duplicada fue grandemente ampliada por el cine y su aparato de ficción, desde *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), *Solaris* (Andréi Tarkovski, 1968), *Sans Soleil* (Chris Marker, 1983), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Matrix* (Andy y Larry Wachowski, 1999) son visibles tanto la construcción de megaestructuras y de la expansión de la ciudad hacia la megalópolis.

¹⁴ BARBER, Stephen: **Ciudades proyectadas, Cine y espacio urbano**, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2006. Pág. 8

elementos de la ciudad favoreciendo las transformaciones repentinas, sinuosas y sinestéticas del habitante (yuxtaposición sensorial)¹⁵, ciudad y cine son indisolubles, y como diría Stephen Barber:

“La textura de la ciudad fílmica comprende una inestable amalgama de rastros sexuales y corpóreos, de luces y de sombras, de ambiciones arquitectónicas y de su abolición, y de súbitos movimientos que oscilan entre la revolución y la extasis”¹⁶.



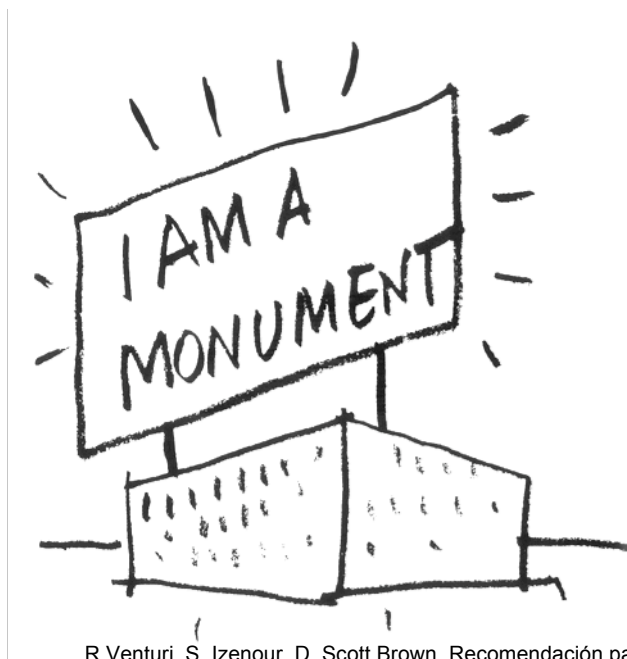
Montaje de la maqueta para el film *Metropolis* de Fritz Lang (1927)

La transformación de la ciudad desde los albores de la modernidad hasta nuestros días representa una idea estructural de habitar masificada, de

¹⁵ “El cine exploró los modos en que los habitantes urbanos respondían a los inmensos cambios de las tecnologías visuales, a las mutaciones arquitectónicas y al flujo desestabilizador inherente a las estructuras urbanas básicas; los cineastas comenzaron a preocuparse por el exilio de sus habitantes y por la creación de espacios periféricos dentro de la propia ciudad, espacios para la sumisión social y la oposición disidente” en BARBER, Stephen: **Ciudades proyectadas, Cine y Espacio Urbano**, Ed. Gustavo Gili, 2006, Barcelona, Pág. 8

¹⁶ *ibid.* Pág. 12

alta densidad y concentración de la población¹⁷. Según la visión utilitaria de la arquitectura modernista ampliamente generada a través de la estética de la máquina y contagiada por la misma como aportación de los antídotos de vivir en comunidad.



R.Venturi, S. Izenour, D. Scott Brown, Recomendación para monumento, (Aprendiendo de las Vegas), 1978

Podemos evocar como ejemplo el urbanismo futurista de principios de siglo XX con arquitectos como Sant'Elia, propagador de una ciudad futurista de esperanza y promesas. Hoy, cien años cumplidos del *Manifiesto Futurista* de Marinetti cabe cartografiar una arquitectura monumental multiplicada por doquier, nos referimos a la arquitectura como hito en la ciudad (como monumento) que tiene sus orígenes en la vanguardia moderna, estetización y

¹⁷ En el 2007 se realizó la exposición "Global Cities" en la TATE Modern, Londres. Dedicada a la investigación y comparación de las mega ciudades de la actualidad, los principales motivos de trabajo han sido la velocidad, densidad, tamaño, diversidad y forma, provocando la discusión sobre sus problemas a través de la participación de artistas y arquitectos que pensaron de nuevo ante la posibilidad estética de la urbanidad, entre otros han participado: Fritz Haeg, Nigel Coates, Nils Norman, Richard Wentworth, Rem Koolhaas, Zaha Hadid. Para más información véase: <http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/globalcities/default.shtm> [último acceso 18-08-2009]

función de la máquina. Así, como años más tarde situamos los desafíos urbanistas de un **Frank Lloyd Wright** más evasivo y soñador, también ellos fueron dignos de un función cinematográfica de ficción científica en, *Broadacre City*, (1932-58); *Living City*, (1958), bocetos que demuestran una arquitectura de orden paisajista, antecedente del “matt building”, la ciudad jardín y de la utilización en masa del transporte aéreo dibujando para ello una especie de helicópteros transformados en “platillos volantes” que a su vez podrían ser evocación o inspiración de la herencia del diseño de Buckminster Fuller en una incesante redefinición. Todo esto como una imagen de la ciudad equilibrada entre lo natural y lo artificial entre lo autóctono y lo edificado, paradójica de un futuro pacífico en relación con la naturaleza, y a la distribución racionalizada de una ciudad perfecta, idealizada por y para el automóvil, como lo demuestra el caso de Le Corbusier.

Nos interesa cruzar los aspectos de pensar la ciudad como soporte para el arte público y a su vez relacionar el estatuto de la arquitectura como una fuente inspiradora hacia las problemáticas y reivindicaciones ciudadanas y oportunamente cartografiar dichas relaciones y creaciones en la actualidad. Para ello debemos entender que las ciudades son concentraciones complejas de la vida, dibujamos el marco entre la modernidad y la actual realidad contemporánea, si sobrepasamos la posmodernidad atendiendo al hecho de una “realidad líquida”, una realidad “rizomática” o aún sobre las hipótesis del mundo como ciudad que se expande, cabe situar al arte como manifestación pública sobre su entorno, una ambigüedad entre la arquitectura y diseño críticos y la escultura como campo expandido que las asocia libremente en un híbrido continuo.

Estas relaciones implican el diálogo del cuerpo con la velocidad y con los sistemas de producción que han “esclavizado” al hombre en un mundo construido y dependiente de las jerarquías sociales, desde las teorías organizativas como el Taylorismo y el fordismo, la alienación corresponde a una transformación brusca de la vida en la ciudad ante las concepciones del

producto, situaciones criticadas por los movimientos artísticos de la vanguardia histórica, en especial el movimiento Dada y el surrealismo que después aparecen a lo largo del siglo en constantes mutaciones “gripales” (nuevo realismo, situacionismo, fluxus...entre otros), estas vías de creación relacionan arte y vida, por ello alineada al cuerpo. Otro gran marco es el relacionado con las tecnologías de la comunicación que han “libertado” o “esclavizado” al individuo ante el aparente control y conocimiento de una situación global concreta pero que a su vez ha sido (sigue siendo) una transformación del mundo de la imagen percibida a través de la simulación, del tiempo real, la instantaneidad y de sus artefactos técnicos, de un nuevo *deus ex machina* que generar el conocimiento del cuerpo propio relacionado con su temporalidad humana y reflexiva.

Por un lado cuerpo, por otro, el espacio, una dualidad interdependiente, ante este diálogo nos interesa estructurar un discurso a través de la construcción de espacios estéticos y artísticos próximos al cuerpo y a su experiencia corpórea. Ante esta evidencia, es necesario declarar la construcción de cuerpo y espacio como extensión natural. El espacio próximo corresponde al área o límite que dibuja nuestro movimiento y comportamiento, por lo tanto, una declaración fisiológica y también psicológica sobre el entorno inmediato. La experimentación sobre estas condiciones en el campo del arte y concretamente en la escultura, se han plasmado en líneas generales por una transgresión hacia sus normas, con la importante aportación iniciada por Rodin en finales del siglo XIX, permitió una autonomía y exploración de la “condición negativa”, de un medio estable a lo largo de centenares de años, esto ha sido definido por Rosalind Krauss como la cartografía dibujada en torno a una liberación del medio escultórico en el fértil siglo pasado, la evolución de ésta hasta la década de los 70, a través de su tesis que enmarca las combinatorias o disecciona las intervenciones del denominado “campo expandido”.

La representación del cuerpo en el espacio público fue grandemente utilizada a lo largo de la historia a través de las metáforas y alegorías del lenguaje clásico, pertenecientes a una visión reservada ante la estatua ubicada

en la plaza y colocada en una construcción y generalmente monolítica o aún como grupos escultóricos y arquitectónicos de función estrictamente apoteótica y gloriosa, recordemos la columna de Trajano y los innumerables arcos triunfales que otorgaban un significado a las ciudades, así como los monumentales *malls* de Washington o Londres como ejemplo. La representación de la figura pública sea estatal, política, guerrera o sacralizada, utilizó la presencia de un cuerpo duplicado, esto corresponde a una figuración realista que desaparece y/o se transforma a lo largo del siglo XX, ese desaparecimiento es gradual debido a los derrumbes o sucesiones de sistemas políticos, principalmente los autoritarios y totalitarios. La propia analogía del cuerpo acompaña el espacio público como un fenómeno generalizado de presencia y vigilancia, fenómeno hoy ocupado y generalizado por la publicidad a través del imperio de la imagen, así como esta ha determinado la gran ocupación física y estratégicamente simbólica en el espacio público, por lo tanto, la alegoría ha cedido al producto, o en ello se ha transformado reemplazando el antiguo monumento constituyendo ella propia lo monumental. Sabemos de estos cambios a través de los estudios de varios teóricos del arte público así como de la teoría de la arquitectura o urbanismo, como Javier Maderuelo advierte para esta toma de posición, la imagen publicitaria ocupa la dimensión del monumento, por esta razón a inicio de la década de 80 se da la reacción y consecuente recuperación del lenguaje conmemorativo desde la lógica de negación, el contramonumento, la inversión de sus leyes y la programación de una nueva actitud participativa y dialógica entre ciudadano y obra.

Otra lógica resulta en la apropiación de los elementos, si se quiere escultóricos, por parte de la pareja de arquitectos Denise Scott Brown y Robert Venturi conjuntamente con Steven Izenour que en la década de los 70 se lanzaron a una tarea opuesta. La escena de la arquitectura postmoderna les debe sus grandes aportaciones al contrariar y desmitificar la herencia modernista asumiendo los valores del pop y lo vernáculo norteamericano, nos

lo indican en su estudio *Learning from Las Vegas*¹⁸, consistiendo en una investigación acerca de la iconografía y arquitectura de las vallas publicitarias de una ciudad-imagen, así como el cambio de planos de una arquitectura habitacional y utilitaria construida a través de los ingredientes de la buena forma y procedentes de la Bauhaus hacia una arquitectura de símbolos, un mixto escultórico de alegoría consumista y oferta variada (dinero, sexo, placer) que se sirven llamando la atención del viajante por el "strip" de Las Vegas. Son dos ejemplos contrastantes en el tiempo y el espacio pero que han alimentado las bases de gran parte de las construcciones (escultóricas, entornos, arquitectura experimental...) en nuestra contemporaneidad. Es interesante el discurso anterior, basado en un lenguaje arquitectónico de la publicidad de los casinos y similares considerando una analogía de propaganda con el ejemplo del constructivismo ruso de I. Lobov en sus diseños de fachada para un "club de trabajadores", conocido apenas como proyecto (1925), el antagonismo eterno de capitalismo y comunismo plasmado en la dialéctica del *advertisement*.

Como también se ha desarrollado este cambio de paradigma, la utilización del cuerpo como modelo alegórico en el espacio público, referencia humana (sacralizada o paganizada) hacia su utilización en nuestros días como reflejo de los problemas de la sociedad postmoderna, o la utilización del mismo como receptáculo para el debate público, desde el SIDA hasta los problemas de la habitación, raciales...largamente expuestos a través del arte en la década de los 80¹⁹ y que hoy asumen una diseminación en el occidente, en gran parte generado con la consciencia colectiva o a partir de la creación de nuevas "plataformas de arte público"²⁰, o sea, de su reconocimiento por parte de las

¹⁸ VENTURI, Robert; IZENOUR, Izenour; BROWN, Denise Scott: **Aprendiendo de Las Vegas, El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica**, (1ª ed. 1977) Gustavo Gili, Barcelona, 2004.

¹⁹ Véase: "Escultura y Fotografía en el Espacio Público de la Ciudad" Pág. 135. MONLEÓN, Mau: **La Experiencia de los límites, Híbridos entre escultura y fotografía en la década de los ochenta**, Colección Formas Plásticas, Institució Alfons el Magnànim, Valencia, 1999.

²⁰ Cada vez más encontramos a organizaciones y plataformas creadas con el objetivo de apoyar a través de la subvención e información, con proyectos artísticos sirviendo de complemento a interiorizar problemáticas en el espacio público que los recibe, gran parte de las mismas tienen un carácter de convocatoria anual, otras se desarrollan a lo largo del tiempo con propuestas de intervención requeridas por el Estado o entidades privadas. En la mayoría de los casos el factor

comunidades donde se ofrecen programas, becas y acciones pedagógicas al incremento del arte participativo y crítico. Siendo así, la arquitectura, o mejor, una arquitectura aliada del sentido teórico del *critical design* han enriquecido el debate, no un debate sobre los medios, pero sí, la consolidación de un arte total que reivindica una idea wagneriana del espacio “total” transpuesta al espacio público, o ese ideal wagneriano, hoy, aunque anacrónico, es transmitido en las instalaciones artísticas y ejerce una importante relación sobre la idea de espacios públicos como espectáculo²¹. Ante este problema, es conveniente resaltar que el individuo (ciudadano) es la finalidad de todo arte público, a él se le dirigen las cuestiones para un reflexionar y sobretodo es el aspecto terminal de la obra, su utilización plena completa el ciclo de la comunicación, no se requiere una lectura pasiva sino una aportación activa por su parte. El *arte público crítico* indica desde su posición cercana al individuo que éste debe participar porque en primer término el tema le pertenece, es sobre su vida, sobre su entorno y sobre las visiones de los acontecimientos de su comunidad y contemporaneidad.

Nuestro objetivo es el de cartografiar la vertiente crítica del arte público en concepciones tan poco permitidas a lo largo de la historia de la arquitectura, esto es una visión que es contraria a las formulas modernistas²², en sus

crítico utilizado por los artistas es una condición preferente, en este contexto ideal destacamos los proyectos de MADRID ABIERTO (desde 2004), y el *Public Art Found* un programa innovador y que ha servido de modelo para otros, dedicado desde hace más de treinta años a la organización y financiación de obras en el espacio público de la ciudad de Nueva York.

²¹ “El arte público, como revulsivo de la indolencia con que el “público”, azacaneado por su trabajo o sus ansias de diversión, acaba por olvidar la propia, triste y oscura historia de un pueblo que está ya confundiendo lo público con el *advertising* de los anuncios luminosos de neón, las vallas publicitarias y los *spots* televisivos” En DUQUE, Félix: **Arte Público y Espacio Político**, Ediciones Akal, Arte y Estética, Madrid, 2001. Pág. 161

²² “El movimiento moderno en arquitectura es la historia de dos conceptos contradictorios del papel del arquitecto: por un lado, se considera al arquitecto como un ingeniero y, por otro, un artista. El funcionalismo – desde los constructivistas rusos, pasando por Le Corbusier y culminando en la escuela de la Bauhaus de Walter Gropius – puede considerarse un método para resolver este conflicto y las contradicciones entre ambos sistemas de valores burgueses: el humanismo y el perativismo. Tal como imaginó la Bauhaus, la solución reside en someter a un análisis “científico” la obra arquitectónica y las necesidades humanas con el fin producir un sistema funcional” en GRAHAM, Dan: **El Arte con relación a la Arquitectura – La Arquitectura con relación al Arte**, Ed Gustavo Gili 2009, Barcelona. (publicado originalmente en *Art Forum*, Vol 17, 1979). Pág. 14

posiciones estrictamente funcionales y camufladas hacia el orden y la jerarquía social. Desde aquí haremos esclarecer las relaciones entre arte y arquitectura, lo que ha determinado la ruptura de una arquitectura edificable y eterna relacionándola con la posibilidad de ser una anti-arquitectura o trans-arquitectura en posición paralela a lo que ha sido a su vez la crisis del monumento. ¿Habrà la arquitectura salido también de su propio pedestal y adoptado relaciones más informales como el acceso a un público más vasto o ¿hacia una estética de lo edificable y efímero pactando con las problemáticas de la sociedad actual?, por ello, ampliando el debate sobre cuestiones de lo público, o sencillamente hablamos de una posibilidad arquitectónica con variables vivenciales, modos de vida posibles y comunitarios desconectados de la modernidad y que lanzan cimientos sobre un futuro menos claustrofóbico.

La escultura habitáculo es una versión transformable de la habitación y podrá suscitar un concepto demasiado abierto, lo transformable en este contexto se acerca a las relaciones entre corporeidad y lo que en su medida ha sido el desarrollo de una actividad artística mutable. Por ello hemos cartografiado situaciones entre el encuentro del cuerpo y la huella del mismo. En este caso, corporeidad implica las relaciones métricas y relacionales con el comportamiento, simulación y expansión de ese mismo cuerpo hacia una experiencia social a través de la interactividad entre un triángulo clásico de relaciones: obra, público y artista.

Por interactividad podemos en este caso enumerar algunos de los ejemplos más interesantes en el contexto del Arte Público, por principio el elemento de interactividad pasará por una ocupación parcial o total de la pieza, trazado, utilización / habitabilidad momentánea, por ello, una gran cantidad de artistas se han servido de modelos arquitectónicos experimentando soluciones desde un esquema de diseño y praxis o de una visión artística y poética de los habitáculos. Sí consideramos que el inicio de estas investigaciones las encontramos en el campo de la instalación, la mayoría de

las direcciones apuntan para las vanguardias históricas en el *cuarto Proun* de El Lissitzky, una obra de 1923 donde se estructuran comportamientos espaciales de la abstracción suprematista/constructivista, un espacio laboratorio de ensayos de coordenadas, o aún en la habitación *Merzbau* de Kurt Schwitters del mismo año. Ambas están relacionadas con el concepto de expansión y demostración de un espacio alternativo, que requiere la incorporación del cuerpo y su comparación con los volúmenes que anuncian una idea de totalidad o pertenencia de reconocimiento cartográfico. En realidad, no se trataban de instalaciones, el vocablo no existía, y los autores citados anunciaban un cambio radical del mundo, basado en el orden y la disciplina (El Lissitzky) o el caos aparente (Schwitters).



Richard Serra, *Tilted Arc*, 1981

El propio caso de reivindicación del público sobre la obra *Tilted Arc* (1981) de **Richard Serra** fue determinante para la destrucción de la misma. Situada en la *Federal Plaza* determinó según su emplazamiento la reacción pública y discusión sobre la barrera física que esta ejercía al movimiento de los transeúntes, siendo éste el principal argumento para iniciar una campaña pública contra la escultura que culminó con su desmantelamiento por sentencia

del tribunal. La victoria, si la hubo, fue la posibilidad de discutir un asunto por parte del ciudadano, este ha ejercido su pleno derecho de poner en causa si ésta u otra obra en el espacio público es favorable a su deseo o si la decisión de una política para los espacios pertenece a la opinión pública o a la capacidad del artista en ofrecernos una ciudad alternativa y sugerente. Éste ha sido un ejemplo inaugural sobre las cuestiones de gestión del espacio público, uno de los casos más polémicos y significativos sobre la discusión pública. Muchas veces vista como un estorbo, en una visión anecdótica sobre la definición de escultura de la cual podremos recordar las palabras del artista Barnett Newman: “La escultura es aquello con lo que tropiezas cuando retrocedes para mirar un cuadro”²³.

Para mejor situar nuestro campo de investigación sobre el arte público crítico en el entorno urbano de la postciudad es de gran interés determinar que nos situamos ante una categorización en metamorfosis si atendemos al marco teórico de Rosalind Krauss (años 60/70) sobre arquitectura – no arquitectura donde situaba el desarrollo del minimalismo, según Krauss (La escultura en el campo expandido) esta diferenciación asume la gran ruptura siguiendo la condición negativa de la escultura (conmemorativa) en su condición modernista (escultura = *no-paisaje* y *no-arquitectura*). Por consiguiente su análisis resulta en la oposición diametral de los conceptos de escultura, arquitectura y paisaje:

“(…) la *no-arquitectura* es, según la lógica, una cierta clase de expansión, sólo otra manera de expresar el término *paisaje*, y el *no-paisaje* es, simplemente, *arquitectura*”²⁴.

²³ KRAUSS, Rosalind: “La escultura en el campo expandido” en La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos. Ed. Alianza, 1996. Véase también: CUESTA, Salomé; MARTINEZ, Emilio, MONLEÓN, Mau, PASTOR, Marina (compiladores): **Selección de textos sobre prácticas artísticas y espacio público II**. Departamento de Escultura, Facultad de Bellas Artes. Ed. UPV, Ref. 2002.730. Valencia. Pág. 65

²⁴ *ibid.* Pág. 67



Robert Smithson, *Partially buried*, 1970

Partiendo hacia estas premisas de una visión estructuralista, a su vez, Krauss opone escultura a construcción – emplazamiento determinando la relación paralela por oposición entre *arquitectura* y *no-arquitectura*. Siguiendo su diagrama ordenado e histórico sobre las relaciones que originaron la condición negativa de la escultura conduciendo como es inevitable a la condición postmoderna, José Luís Brea reconsidera y formula una extensión de estas nociones en su obra “Ornamento y Utopía”, y focaliza su atención en la escultura arquitectónica y la escultura al aire libre: “...la tensión de la escultura hacia estos dos límites encontrará su punto intermedio justamente en la plaza pública, en el contexto urbano: en ese lugar que, por ser “urbanismo”, tierra y artificio, es a la vez paisaje y arquitectura”²⁵, Brea nos habla del paisaje urbano, del mestizaje híbrido entre la acción humana y lo natural para determinar un lugar indeterminado y en mutación. Así permite aportar relaciones más enriquecedoras como “eje de las formas” sobre la Escultura en su relación Tierra – Mundo, y el “eje de las ideas, del uso público de los signos” entre Razón Pública, Comunidad de Comunicación y Espacio Público, Mundos de Vida. En efecto Brea determina la carencia de contextualización social e

²⁵ JOSÉ LUIS BREA : *Ornamento y Utopía, Evoluciones de la escultura en los años 80 y 90*, en **Arte: Proyectos e Ideas**. Nº 4 mayo 1996 Ed. UPV, Valencia. Véase también: CUESTA, Salomé; MARTINEZ, Emilio, MONLEÓN, Mau, PASTOR, Marina (compiladores): **Selección de textos sobre prácticas artísticas y espacio público II**. Departamento de Escultura, Facultad de Bellas Artes. Ed. UPV, Ref. 2002.730, Valencia. Pág. 25

histórica en la cartografía de Krauss muy conectada al formalismo, siendo así, Brea propone expandir el estudio hacia los usos públicos: “aquella dimensión en que las formas se constituyen ya como signos, como lenguajes, como objetos de la comunicación intersubjetiva”²⁶. Su interés se plasma en continuar con los conceptos de arquitectura y paisaje y adicionar naturaleza y cultura como la totalidad relacional de la técnica en “tierra” y “mundo” (Heidegger). Nos interesa rescatar las relaciones entre “Mundo” y “espacio público”, contexto urbanístico que enmarcan el desarrollo del arte público y sus realidades efectivas ante la contemporaneidad. Con base en estas premisas es de nuestro interés lanzar luces sobre una hipotética metamorfosis entre escultura y arquitectura, ante la inminente dromología²⁷ y reducción de esa tierra que es Implosión en el mundo, cerca y ubicuo, donde la participación es diaria y el debate sobrepasado los límites nacionales y culturales, por ello, se han de analizar sobretudo la última década del siglo XX y la primera década del siglo XXI como un marco temporal de estudio de la actualidad.

Hacia las actitudes entrópicas de artistas del *land art* o *earthworks* nos gustaría referirnos apenas a **Robert Smithson** y **Robert Morris**. En el primer caso resaltar la actitud de deriva que atestiguan algunos de sus trabajos como *Monuments of Passaic* (1967), *Hotel Palenque* (1969) y especialmente el significado que impartió a la obra *Partially buried* (1970), esta última en sí relacionada con las cuestiones de espacio habitable y transformado. Ante estas realidades encontramos una aproximación al desecho industrial y cuasi arquitectónico, actitud que será trasladada posteriormente en los *cutting's* urbanos de **Gordon Matta-Clark**. El interés de Smithson en los paisajes

²⁶ *ibid.* Pág. 27

²⁷ Concepto creado por Paul Virilio y que hace referencias lógicas sobre el fenómeno de la aceleración de la velocidad de las telecomunicaciones de la era informática con especial atención sobre Internet, en ello se relaciona lo político y lo tecnológico como responsables por una “pérdida del planeta” y la dimensión claustrofóbica de la tierra, entre otros conceptos se analizan el tiempo, la imagen, el ciberespacio y el accidente, este último considerado como el gran acontecimiento del fallo tecnológico. Véase: VIRILIO, Paul: **Velocidad y Política**, La Marca, Buenos Aires, 2009; y VIRILIO, Paul: **El Ciber mundo, La Política de lo Peor**, Ed. Cátedra Teorema, 1999, Madrid

olvidados y no urbanos, son la complicidad entre cuerpo y espacio olvidado, así como la complicidad evocada en su antagónico espacio construido, el observatorio holandés de Morris, las arquitecturas abandonadas de **Dani Karavan**, que pertenecen a una ambigüedad de clasificación, ni escultura, ni arquitectura, apenas la reunión espacial que ofrece significado al cuerpo propio ante su contacto y habitación residual, esta sería también la intención de Serra con *Tilted Arc*, una intención corporal ante el transcurso y el proceso de movimiento del cuerpo conducido por sus paredes metálicas. A nuestro entender estos ejemplos corresponden a una invocación arquitectónica, muy distinta a las condiciones utilitarias que podemos entender de esta actividad.

1.1- La postciudad como contenedor del Arte Público

Ya no hay cuerpos (ni tampoco ciudades) ideales ni perfectos ni sanos, ahora el cuerpo humano y el cuerpo social es un cuerpo enfermo y disfuncional, donde se dan cita la precariedad y la vulnerabilidad más desasosegantes.

José Miguél Cortés
*Espacios Diferenciales*²⁸

Con las investigaciones generadas por el filósofo y urbanista francés Paul Virilio ante la atención dada al cuerpo propio, y redefiniendo el pensamiento de Merleau-Ponty²⁹, que defiende un conocimiento vivencial a través del relacionamiento con los otros y del cuerpo como lugar. En la actualidad encontramos un cuerpo expandido, mutilado y multiplicado por fenómenos de la duplicación tecnológica y la simulación que en los medios de comunicación han concretado como consecuencia de las sucesivas adaptaciones frente a la velocidad y ubicuidad, rápidamente podremos constatar que se pretende llegar al poder divino de lo instantáneo, la luz, lo absoluto del *hic et nunc*, pero esta pérdida constante del lugar próximo permitido por la tecnología carece de sentido en el arte público crítico, esto porque, a su vez pretende demostrar que a través del intercambio y el diálogo permitido por la mediación “arte” permite no una resolución de los problemas que se manifiestan en la esfera de lo público, pero que de una forma audaz los subvierte y analiza, por lo tanto, el arte público crítico es un mestizaje de sociología, o de un arte sociológico si se prefiere, una apreciación sobre los problemas del urbanismo, de la convivencia, lo étnico, lo racial, el problema de clases, el género, la vivienda, lo político, el derecho y el deber sobre las cuestiones ciudadanas que implican la participación voluntaria, en síntesis,

²⁸ CORTÉS, José Miguel G: **Espacios Diferenciales. Experiencias urbanas entre el arte y la arquitectura**, culturas urbanas, Valencia, 2007. Pág. 33

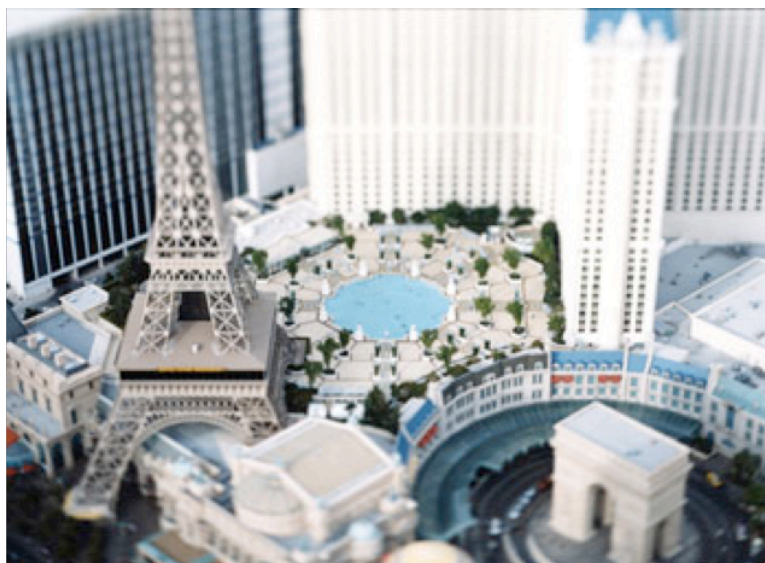
²⁹ MERLEAU-PONTY, Maurice: **Fenomenología de la Percepción**, Planeta Agostini, Barcelona, 1985

sobre una verdad oculta por lo corporativo, el capital, el interés egocéntrico y egoísta, todo lo contrario a lo común, al ejercicio pleno y también utópico de la democracia. Una apreciación de comunión y la experiencia con el otro, por ello el arte público, lo queremos reforzar aquí, es sobretudo un arte del cuerpo propio, de la unión común y del cuerpo social. No queriendo decir con ello que las tecnologías no cumplan la función estructural de comunicar y esclarecer en lo local, o mejor dicho, en lo “glocal” porque pueden ampliar el debate y ciertamente es lo que han realizado hasta el momento algunas propuestas que se sirven del vocabulario publicitario de la ciudad que ha suplantado el espacio dotado en anterioridad al monumento.

Lo que aquí pretendemos analizar es la incorporación del cuerpo a los entornos híbridos entre la escultura y la arquitectura, así, como cartografiar las transformaciones entre las mismas hacia una motivación utilitaria en términos del arte público crítico. Por ello, nos ha interesado la relación de incorporación de dispositivos o aparatos del mismo cuerpo (*gadget*), éstos sí determinarían una especie de análisis hacia la expansión, relectura y codificación, precisamente Virilio alerta para esta posición altamente egoísta del entorno tecnológico que pese a su duplo filo, enmascara o neutraliza las preocupaciones físicas, por lo tanto, ecológicas y biológicas de un planeta ante el precipicio, un planeta en autodestrucción. Conjuntamente con Raimond Depardon, Virilio organiza la exposición de carácter documental “Terre Natale”³⁰ en la Fundación Cartier, dedicada a la actual condición humana sobre los aspectos de la ecología y la antropología del estado del planeta tierra ante el desaparecimiento de culturas locales casi desconocidas, esto debido al alucinante modo de vida de los terráneos en extrema velocidad aludiendo a la máxima de que hoy somos nómadas globales. Por otro lado, y relacionado con

³⁰ *Native Land, Stop Eject*, consistió en una exposición de reflexión crítica sobre el estado de la Tierra en relación al fenómeno de los desplazamientos, la condición humana, el urbanismo y el cambio climático, durante la Conferencia de Copenhaga (COP15). Contó con la participación de Claudine Nougaret, Diller Scofidio + Renfro, Laura Kurgan, Mark Hansen y Ben Rubin, entre el 5 de Diciembre de 2009 y el 21 de Febrero de 2010, presentado en el Kunsthall Charlottenborg, Copenhaga, La Fundación Cartier, París, Alhondiga Bilbao, Bilbao y el Centro ZKM en Karlsruhe. Para más información véase: <http://www.nativeland-stopeject.com/> [último acceso 18-08-2009]

esta visión de la tierra como isla, como planeta claustrofóbico, vigilado, cartografiado sin doquier por sistemas de defensa y espionaje, todo cabe en la mediada de la mirada privada desde el ordenador personal, estamos en el mundo-ojo, la panóptica estará disponible dentro de pocos años en tiempo real³¹, a la par de esta realidad percibimos los núcleos urbanos desde el espacio, visibles desde fuera de este planeta, concentraciones iluminadas de las urbes en expansión, recursos energéticos explotados de un espacio terrestre medido y construido al milímetro.



Olivo Barbieri, *Site Specific Las Vegas, (Paris Hotel & Casino)*, 2005

El tema de la ciudad, si aún la podemos llamar como tal, la *polis*, está íntimamente relacionada con la incorporación del arte en el contexto espacial, porque en primer término es el gran factor de su propia producción y existencia, es el local habitual diseñado para las manifestaciones de la vida cotidiana, representación del poder y concentración de la comunidad, no quiere esto decir que vivir en sociedad sea apenas posible en la ciudad. Pero, ¿cómo enfrentar

³¹ Véase *Google Earth*, *Google maps*.

que la actual situación de la ciudad es una situación de pura expansión planetaria?. Podemos hablar de dos ciudades, la primera es la encantada y visionaria ciudad del sueño, la persecución utópica diseñada por los factores de insatisfacción real del vivir en comunidad, otra ciudad, o ciudades son las ciudades fácticas, las de la realidad y que efectivamente están diseñando nuestro entorno humano y social de la actualidad. Si ya disfrutamos de modelos tan ambiciosos, sino imposibles, de urbanismos inquietantes y lúdicos como el que ha sido propuesto por **Constant Anton Nieuwenhuys**, que en finales de los años 50, lanza la propuesta de una arquitectura situacionista “Nueva Babilonia”, prueba del deseo de la posible megaciudad, de la ciudad-planeta:

“Nueva Babilonia no se detiene en ninguna parte, puesto que la Tierra es redonda. No conoce fronteras, puesto que han dejado de existir las economías nacionales, ni colectividades, puesto que toda la humanidad es fluctuante”³².



Constant, Nueva Babilonia, 1957

Es una ciudad elevada de la tierra y suspendida en los aires, dividida en sectores, conectada por corredores infinitos, es auto-sostenible, activa y humana en su totalidad a través de la creatividad y el arte constante, una “realidad” posible haciendo recurso de “situaciones”. “Nueva Babilonia”

³² CONSTANT: **La Nueva Babilonia**, Gustavo Gilli, Barcelona, 2009. Pág. 21

colocará la tecnología al servicio del arte, permitirá un arte público por excelencia e infinito, una fusión entre arte y vida. Por lo tanto, a través de la total libertad dada al “neobabilonio”, habitante libertado de todo y cualquier trabajo de producción, el hombre dejará de ser el eterno “esclavo”, una aspiración quizá utópica, reconsiderada por Constant bajo el pensamiento de Johan Huizinga en su obra *homo ludens*³³. Qué significa hoy la posibilidad de *Nueva Babilonia* ante el protagonismo de la expansión urbana, considerando los hechos actuales de la explotación terrestre, considerando que no existe una ciudad como tal, y que ha sido reducida a un complemento turístico, la ciudad primera e histórica o centro se ha desintegrado³⁴ como defiende Rem Koolhaas en su “Ciudad Genérica”, la ciudad fáctica y real en expansión y también sobre un apéndice de esta situación que el mismo autor denomina de “Espacio Basura”, consecuencia de la producción y multiplicación de las periferias: “Mientras que milenios enteros trabajaron en favor de la permanencia, la axialidad, las relaciones y las proporciones, el programa del “espacio basura” es la escalada. En vez de desarrollo, ofrece entropía”³⁵, La primera tesis (*Ciudad Genérica*) realizada bajo un denominador común de la muerte y transformación de la ciudad, ramificando, extendiendo y construyéndose a sí misma como una periferia de la periferia³⁶, una ciudad sin anclaje y esclava de su condición de camuflaje histórico, del mantenimiento absurdo y la cosmética, de la reedificación constante, una ciudad apocalíptica:

“La Ciudad Genérica es la ciudad liberada de la cautividad del centro, del corsé de la identidad (...)es la ciudad sin historia. Es suficientemente grande para todo el mundo. Es fácil. No necesita mantenimiento. Si se queda demasiado pequeña, simplemente se expande. Si se queda vieja, simplemente se autodestruye y se renueva. Es igual de emocionante – poco emocionante – en todas partes. Es

³³ HUIZINGA, Johan: **Homo ludens**, Editorial Alianza, Madrid, 1990.

³⁴ “Las últimas vibraciones que emanan del centro agotado impiden la lectura de la periferia como una masa crítica. No solo el centro es por definición demasiado pequeño para cumplir con sus obligaciones asignadas, sino que tampoco es ya el centro real, sino un rimbombante espejismo en vías de implosión...” en KOOLHAAS, Rem: **La Ciudad Genérica**. (1997) Ed. Gustavo Gili, 2006, Barcelona. Pág. 9

³⁵ KOOLHAAS, Rem: **Espacio Basura**. Ed. Gustavo Gili, 2007, Barcelona. Pág. 18

³⁶ “EL aire acondicionado ha lanzado el edificio sin fin. Si la arquitectura separa los edificios, el aire acondicionado los une”, en KOOLHAAS, Rem: **Espacio Basura**, Ed. Gustavo Gili, 2007, Barcelona. Pág. 8

“superficial”: al igual que un estudio de Hollywood, puede producir una nueva identidad cada lunes por la mañana”³⁷.



Superstudio, *Fundamental acts: Life, Supersurface*, 1972

En ella reside un espacio de dialectos, desequilibrado e imposibilitado a perpetuar el pasado a través del monumento, es una ciudad monumental a la vez y pretenciosa que alberga vacíos dedicados también al arte, pero esta *Ciudad Genérica* tiene un pasado no muy lejano, si retomamos la década de los 60 y 70 como tiempos apasionados de una retórica mecánica, tendríamos que aludir a las situaciones proyectadas por el grupo británico **Archigram** sobre una ciudad altamente tecnificada y extensible, metálica, toda ella estructura “mecanizada, artificialmente traducida como conexión en red, frente a la reunión imposible de un espacio urbano psicologizado, en el que la figura sería la del archipiélago, (suma de islas), frente al de la idea de “red” hiperconectada”³⁸, uno de sus casos mas ejemplares es *Walking City*, (1964)

³⁷ *ibid.* Pág. 12

³⁸ MORALES, José: **La Disolución de la Estancia, Transformaciones domésticas 1930-1960**. Ed. Rueda SL, 2005, Madrid. Pág. 250

realizada por Ron Herron, con sus ciudades migratorias de dimensión megaestructural, espectacularizada y opuesta a las descubiertas psicogeográficas del situacionismo, o aún la propuesta de Peter Cook, *Plug in City* (1964), un entorno de construcción y montaje (collage) de una ciudad vertebrada sin edificios y construida con células, Archigram apenas tendría la percepción tecnológica compartida con la arquitectura situacionista e infinita de Constant, por lo tanto una visión sobretodo benéfica y positiva que mantiene estrechos lazos con la expansión urbana de modo lúdico y popular. Por otro lado el grupo **Superstudio** era caracterizado por lo séptico³⁹, el punto común con la condición situacionista sobre el mundo del espectáculo, condena hasta la desintegración de un mundo objectual parodiando la cultura popular, en *The Continuous Monument*⁴⁰ (1969) se hace claro el dominio de la instantaneidad y simultaneidad a través de una red o sistema de información total y desmaterializada. Todas estas aportaciones de ilustración utópica pretendían un sueño de expansión planetaria inevitable, al mismo tiempo materializan sus ideas conceptualmente que originaron una gran adopción por parte de arquitectos que le precedieron, siendo modélicas o ejemplares, pero también previsibles de una Ciudad Genérica del futuro. Para Koolhaas “La mayor definición de la estética de la Ciudad Genérica es el “estilo libre (...) Hay tres elementos: las carreteras, los edificios y la naturaleza; todos ellos coexisten con relaciones flexibles, aparentemente sin motivo, en una espectacular diversidad organizativa” (...) En ciertos puntos alarmantes, las tres cosas están simultáneamente ausentes. En esos “emplazamientos” (en realidad, ¿qué es lo opuesto a un emplazamiento?;) son como agujeros perforados en el concepto

³⁹ Superstudio, con su propuesta “Microentorno”, elimina toda referencia al código Archigram: “Ciudad, instante, lúdico, divertido, información, metamorfosis, arrojable, acontecimiento, interconexión, nudos, ramas, cables, inflables, emancipación, kit, caravana, - hágalo-usted-mismo, batiscafo, flujo, robot, nómada...”, *ibid.* Pág. 262

⁴⁰ *single continuous environment, the world rendered uniform by technology, culture and all other inevitable forms of imperialism.* Superstudio torna explícita de alguna forma a su tiempo y las teorías de la comunicación, la “aldea global” como una posibilidad de liberarse de la decadencia y la historia del pasado aludiendo a la diversidad, al tiempo real, al flujo de información y al conocimiento acumulado y difundido por Mc Luhan.

de ciudad, el arte público emerge como el monstruo del lago Ness, figurativo y abstracto a partes iguales, habitualmente autoampliado”⁴¹.

Su segunda tesis (espacio basura), está relacionada sobre un espacio construido (quizá dentro de esa ciudad genérica) dotado de un espacio sin calidad, deteriorado, que soporta la estructura total y que podría ser un submundo del “no lugar”, un espacio reservado a la intemperie temporal, olvidado y en estado de implosión. Pero en estos “espacios basura”⁴² también hay lugar para el arte, que el Koolhaas arquitecto y teórico define como arte público, agujeros aprovechados con un nuevo sentido, la confusión de un nuevo *kitsh* postmoderno, lo que aumenta la dificultad de equilibrio o mantiene la homogeneización del caos, para Koolhaas *More is More*.



Alain Bublex, *Plan Voisin de Paris*, 2007

⁴¹ Rem: **La Ciudad Genérica**. (1997) Ed. Gustavo Gili, 2006, Barcelona. Pág. 28

⁴² Sobre lo que Koolhaas ha encontrado en numerosos aeropuertos, expone aquí un caso : “PHX (Phoenix-Sky Harbor): pintura de guerra en todas las terminales, contornos de indios muertos en todas las superficies (moquetas, papel pintado, servilletas), como ranas aplastadas por los neumáticos de un coche. Arte público repartido por todos LAX (Los Ángeles): los peces que han desaparecido de nuestros ríos vuelven como arte público en el vestíbulo; sólo lo que está muerto puede resucitarse. La propia memoria se ha vuelto “espacio basura”; sólo los asesinados serán recordados...” KOOLHAAS, Rem: **Espacio Basura**. Ed. Gustavo Gili, 2007, Barcelona, 2007. Pág. 55

Otro autor que define la imprecisión y mutabilidad de la “no-ciudad” frente a sus cualidades arquitectónicas es Félix Duque, quién a partir de su texto “La Mépolis: Bit City, Old City, Sim City”⁴³ expone el desaparecimiento y la conversión de la ciudad en no-ciudad, en anticiudad programada por la cibercultura, “Ahora, la facies mundi está ya tendencialmente ocupada, o mejor saturada por Nociudad: puro movimiento acelerado de efectos de simultaneidad en el distanciamiento, un movimiento que va creando nódulos-las metrópolis”⁴⁴. La no-ciudad es visible e invisible, física y etérea, analógica y digital, es Mépolis⁴⁵.

Enfocando ahora el asunto en la expansión del concepto de escultura, así como la posibilidad de la escultura de tener la capacidad ella misma de ser un sedimento o bien entrópico y aprovechado⁴⁶ o asimilado por la arquitectura (apropiado como veremos más adelante) en su posibilidad más experimental, una mirada más detallada sobre las actitudes poco humanizadoras de la tecnología en el arte, nos permite verificar que en una primera etapa de adoración tecnológica, ésta se ha integrado como utilización consciente para el dominio de los problemas expresados en parte del arte público, pues ha llegado a un punto de implosión e integración. Si atendemos a los estudios de Krauss y Brea sobre las posibilidades de clasificar una historia de la escultura desde finales de los años 60 en el primer caso, y desde los 80 y 90 en el segundo, reconociendo que ante estas fórmulas existe la posibilidad de

⁴³ DE AZÚA; DUQUE, Félix; GALIANO, Luis Fernández; MENDOZA, Eduardo; MONEO Rafael, DELGADO, Manuel; VERDÚ, Vicente: **La arquitectura de la no-ciudad**. Curso dirigido por Félix de Azúa dentro del programa “Arte y cultura en las sociedades del siglo XXI” Cuadernos de la Cátedra Jorge Oteiza, Universidad Pública de Navarra, Pamplona, 2004. Pág. 18

⁴⁴ DUQUE, Félix: **La arquitectura de la no ciudad** Cuadernos de la Cátedra Jorge Oteiza, Universidad Pública de Navarra, 2002. Pág. 23

⁴⁵ “(...) Nociudad se da; o por decirlo en la precisa lengua de la metafísica moderna: es *gibt Unstadt*, Nociudad hay. Como Ciberciudad, como Centro histórico y como Parque temático no hay ya ciudad, sino Mépolis. O bien, si queremos traducir todo eso en la lengua del Imperio: *There is no city like*: 1) *Bit City* o mejor, *Online City*; 2) *Old-line City*, la regurgitación electrónica de la ahora periclitada Downtown, y 3) *Sim City*: la Ciudad del Simulacro, antes llamada *Sin City*: La Ciudad del Pecado.” En *ibid*, Pág. 30

⁴⁶ “El descubrimiento de la noción de derroche como norma reguladora de la planificación urbana contemporánea ya había sido formulado teóricamente por el pensador francés Guy Debord, quien, pocos años antes, había declarado la era de la autodestrucción del entorno urbano” en CANDELA, Iria: **Sombras de ciudad**, Alianza Forma, 2007, Madrid. Pág. 37

contener en diferentes campos a la escultura y la arquitectura, como debemos enfrentar la actualidad en un panorama del arte público que utiliza por doquier los habitáculos de naturaleza arquitectónica que no son habitables o por lo menos esa no será su función, sino que transmiten reminiscencias arquitectónicas impulsando nuevos modelos y a su vez como esculturas que contextualizan el espacio, asumen un especificidad utilitaria muy próxima a las convenciones estéticas del constructivismo ruso, ante esto hemos encontrado de nuevo la necesidad entre arte y utilidad. Se ha reinstalado un arte utilitario que recupera un sistema y las disciplinas arte/arquitectura/diseño consideradas en un modernismo primitivo de las vanguardias históricas (Bauhaus, De Stijl, constructivismo...) en realidad, sabemos que desde el final de la 2ª Guerra Mundial, cada arte partió hacia una autonomización e independencia lo que ha conllevado a una actitud intimista y aislada como creación individual.

Recordemos que la gran mayoría de los artistas del arte público crítico mantienen una actitud de extrema funcionalidad aunque satisfagan el carácter simbólico de muchas de sus obras de incorporación (casi arquitectónica) nos referimos a las “salas de lectura” de Armajani, el “poliscar “ y el “Homless Project” de Wodickzco, o las constataciones de la artista Andrea Zittel, la cual se autodenomina como diseñadora porque le interesan más los objetivos que persigue el diseño, al contrario que lo que ocurre con el arte. Todos ellos fabrican o construyen sobre una herencia constructivista de lo utilitario asociada a los VKhUTEMAS⁴⁷ y al servicio del hombre a través de las artes, constituye este el verdadero sentido de concepción, el interrogante ¿arte y utilidad?.

⁴⁷ “Los VKhUTEMAS de Moscú fueron fundados por decreto oficial en 1920 con la intención de formar “artistas profesores altamente cualificados para la industria”. El nombre de VKhUTEMAS es una abreviación de *Vysshie gosudarstvennye khudozhestvenno-technicheskie masterskie* (*Talleres Superiores Artísticos y Técnicos del Estado*). Representan un intento, al menos en parte, de fundar una escuela de diseño en la Rusia posrevolucionaria” En LODDER, Christina: **El Constructivismo Ruso**. Ed. Alianza Forma, 1988, Madrid. Pág.111

Antes de comenzar un análisis sobre las relaciones del cuerpo propio, cuerpo traumatizado y mutilado, cuerpo extendido a través de las tecnologías y su relación con la esfera pública, tendremos que destacar que el tema del cuerpo en el arte público parte de las intenciones de descubrir un individuo insertado en lo colectivo y que ese mismo colectivo es la representación del público y de lo público.



STALKER, laboratorio de arte urbano
Stalker/Osservatorio nomade

Dejando así el público a no desempeñar apenas un papel contemplativo pero activo y participante, en la medida que el artista ejerce una llamada de atención evocando su conciencia y debate ante la participación y realización de la obra. Muy propia de su época, la década de los 70 fue un laboratorio de experimentación sobre el cuerpo como soporte, asociando al

mismo las cuestiones de género, violencia o llanamente su autoconocimiento físico y psíquico, esto no ocurrió estrictamente en lo público pero partió de un entorno íntimo, el del artista, como ejemplo de ello es demostrada la recurrente utilización del vídeo y la fotografía como medios de confesión corporal, como podemos recordar en el caso de artistas como Bruce Nauman en sus coreografías luminosas y series videográficas como por ejemplo “bouncing in the corner” (1968), otro artista en la misma generación es Dan Graham ante un público exponiendo sus actitudes corpóreas y cotidianas, el darse a conocer (*artist/audience/mirror*), o de un inicial **Vitto Acconci** que en un papel confesionario habla al medio que espeja su individualidad. Estos representan algunos de los muchos ejemplos de esta exploración individual centrando cuerpo y acto. El traslado de esa corporeidad individual y experimental hacia las problemáticas de la crítica, o sea, desde una visión romántica y embriagada en el yo se rompe para crear un discurso crítico de debate público, hacia lo colectivo, el cuerpo individual deviene cuerpo social.

La exposición del cuerpo como soporte artístico en la esfera de lo público deviene de una tradición performativa ritualizada y simbólica, podemos recordar las primeras demostraciones urbanas del artista australiano Stelarc, a través de sus célebres suspensiones “City Suspension”⁴⁸ en 1985, acerca de su tesis de cuerpo extensión y cuerpo obsoleto o las performances del artista brasileño Helio Oiticica a través de sus “parangolés” como un desfile público de los valores locales, ambas como indisociables del cuerpo. Cómo corresponder en este caso a la utilización pública del cuerpo como ritual y definir si estos comportamientos artísticos están en una línea romántica del performance o si están desconectados de un programa de creación pública. Claramente libre de un programa o agenda como arte público definido por artistas y teóricos como Siha Armajani, K. Wodickzo, Dani Karavan, entre otros, determinando las

⁴⁸ “por encima del Teatro Real de Copenhaga - el 28 de junio de 1985, suspendido por cables de acero, el cuerpo fue levantado a la altura media de una grúa y luego trasladado al final hasta lo máximo, se hizo girar 4 veces por 180° durando la suspensión 24 minutos. El cuerpo vibraba constantemente con viento, a veces balanceando y haciéndose girar sobre su eje. La altura máxima del cuerpo en relación al nivel del suelo era de 56 metros” (traducción propia) Véase: <http://www.stelarc.va.com.au/suspens/skysus.html> [último acceso 13-11-2008]

“reglas” o deberes sobre intervenciones a tener en cuenta ante la recepción de un público no especializado y ante una sociedad que aporte masa crítica, y que celebre la duda, la inquietud, el diálogo y el derecho.

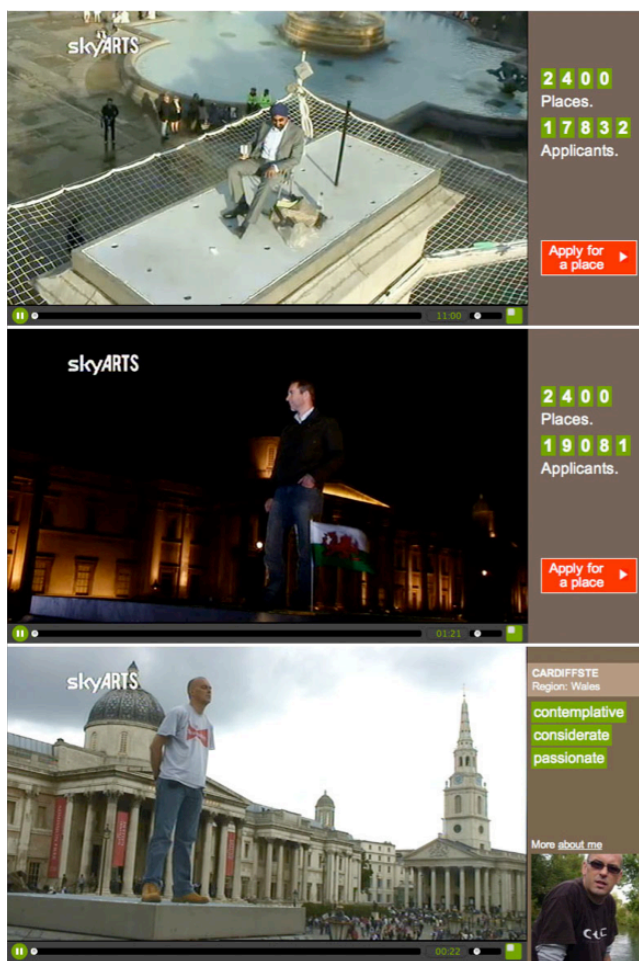
Claro que aquí hay separaciones radicales, en un primer término hablamos de un arte efímero, temporal y participativo y en un segundo lugar hablamos de la constatación de una escultura pública, la construcción y edificación de un objeto que ocupa un lugar y un espacio determinados.

El cuerpo como uno de los temas predilectos de duplicación y envolvente ha atraído al escultor británico Anthony Gormley realizando sus primeros trabajos a través de su cuerpo como molde, recientemente ha llamado la atención para el reconocimiento del cuerpo - ciudadano en su proyecto de arte público “One & Other” (2009). El monumento celebra según el autor una obra de arte democrática y permitirá conocer lo que es el Reino Unido, esta performance colectiva fue realizada en *Trafalgar Square* entre 6 de Julio y 14 de Octubre de 2009, insertado en el programa de Arte Público “Fourth Plint”⁴⁹, se le ha seleccionado su proyecto dónde se le pide a las personas que ellas propias sean el monumento, para ello podrán disponer de una hora en el plinto vacío y hacer uso del mismo para lo que deseen.

En oposición a esta evidente demostración del cuerpo ciudadano a través del arte (mediatizado) en la esfera de lo público, podemos considerar que la “deriva” constituye una reflexión contraria, tal vez, más auténtica en la medida que desarrolla el intercambio entre cuerpo y espacio, en los acontecimientos neo situacionistas. Podemos aquí determinar la postura del colectivo italiano *Stalker*, que modela la participación colectiva, la investigación

⁴⁹ Constituye un programa anual de Arte Público iniciado por la Royal Society en 1998, aprovechando el pedestal diseñado por Sir Charles Barry y construido en 1841 para soportar una estatua ecuestre, entre su fecha de construcción y 1999 nunca hubo nada, hasta hace pocos años no utilizado para ninguna función específica se constituyó como un programa de arte público, el 4º pedestal ubicado en Trafalgar Square en Londres, ha sido utilizado bajo un concurso anual de entre varios artistas seleccionados: Mark Wallinger, Bill Woodrow, Rachel Whiteread, Marc Quin, Thomas Schutte, Anthony Gormley. Para más información véase <http://www.london.gov.uk/fourthplinth/> [último acceso 10-11-2008]

por el medio de acciones con el paisaje particularmente en los márgenes del los espacios olvidados (en la línea *Paissac* de Smithson) y abandonados en transformación marginal. Para ello han realizado con detalle y nuevamente mapas psicogeográficos de ciudades como Roma, considerando estos límites de exploración pública, los catalogados por la presencia de participación masiva, con sus cualidades propias y contributivas al desarrollo de la participación efectiva, encapsuladas por lo oficial (estatal) y las acciones de participación desconectadas de este orden de jerarquía, libertadas de la visión hegemónica.



Anthony Gormley, *One & Other*, (fourth plinth), Londres, 2009

1.2 - Arte público crítico – hacia una justicia colectiva

“A diferencia de las obras que se encuentran al aire libre y que no pertenecen a esta categoría, el “arte público” debe conferir al contexto un significado estético, social, comunicativo y funcional. La obra pública se dirige a las necesidades habituales de la gente, antes que a sí misma como obra dominante”

Mau Monleón⁵⁰

El Arte Público en su vertiente crítica⁵¹ es en nuestro modo de ver la plasmación de un arte utilitario, por ello, enfatizado hacia lo colectivo de una creación artística comprometida con causas de utilidad pública y ciudadana que determinan una consciencia hacia el ejercicio de la democracia y del derecho.

No podremos empezar nuestra labor relacional con un programa de Arte Público generalista de la actualidad desconociendo uno de los factores que ha determinado la racionalización de los proyectos en ese mismo compromiso de arte público con el público y lo público, diferenciando aquí arte público y arte en el espacio público, cartografiando necesariamente el caso del fenómeno *plop sculpture*⁵². Es importante sostener la idea que la generación de obras en el espacio público con un respeto al contexto determinó a su vez el

⁵⁰ MONLEÓN, Mau: *Definición de Arte Público. La vertiente Crítica*, en MONLEÓN, Mau: **La experiencia de los límites – Híbridos entre escultura y fotografía en la década de los ochenta**, Colección Formas Plásticas, Institución Alfons el Magnànim, Diputació de València, Valencia, 1999, Pág. 135

⁵¹ “Sólo cuando el lugar es reconocido como socialmente específico, el arte abandona la postura fenomenológica (basada en el tema y el cuerpo) para centrarse en un materialismo crítico impregnado por el mundo de vida” *Ibid* Pág. 136

⁵² “En muchos casos el propio arquitecto realiza la decoración torpemente o bien se contrata a artistas locales de segunda fila. En ambos casos el resultado es un aluvión de murales y esculturas arquetípicamente “modernas”, anónimas y mediocres, que adornan las zonas peatonales, las plazas y las entradas de los edificios públicos por toda Europa. Una práctica similar en América dio nacimiento al término “Drop” o “Plop Sculpture”, refiriéndose a obras de arte aleatoria y arbitrariamente situadas en la propiedad pública” en MADERUELO, Javier: **El espacio raptado. Interferencias entre Arquitectura y Escultura**, Biblioteca Mondadori, Madrid, 1990. Pág. 160

concepto *site specific*, por ello, cabe aquí decir que toda obra de arte público deberá ser *site specific*:

“El proceso de democratización de la época posmoderna llevó a reconsiderar el papel del usuario y del contexto. La atención se desplazó de las obras de arte autorreferenciales y autónomas para empezar a moverse en una dirección que incluyera al usuario. Los artistas comenzaron a plantearse tanto la forma de su obra como el contexto en el que las presentaban. Las esculturas autónomas, colocadas arbitrariamente en los espacios públicos, fueron tachadas de obras acontextuales, que parecían haberse dejado caer en cualquier sitio. La obra *site-specific* iba a sustituir el uso indiscriminado del arte como complemento pintoresco del tejido urbano”⁵³.

Años más tarde aparecerá el contra-monumento (anti-monumento clásico) como renovación a través de su condición negativa, las intervenciones temporales en espacio público precursoras de poner en duda las estructuras de pensamiento y poder, este último podría recordarnos las intervenciones de Jenny Holzer, Antoni Muntadas, entre otros, que utilizaron el entorno mediático de la publicidad como momento de reflexión y tensión sin la imagen pero evocadora por el poder de la palabra.

El momento que nos ocupa y al cual nos acercamos, es el momento de la confluencia de todos estos factores de ubicación o intervención artística en el espacio público en su vertiente crítica que sirven de apropiaciones del lenguaje arquitectónico y urbanístico, el artista “público” tendrá que atender a estas realidades:

“Si su obra busca dirigirse a la gente que frecuenta el lugar en cuestión, integrarse de verdad y estar “en contexto”, el artista debe convertirse en coordinador, político, diseñador y sociólogo a fin de alcanzar su objetivo. Su papel es ahora multifuncional; su trabajo multidisciplinar, lo mismo que la de su homólogo el arquitecto”⁵⁴.

⁵³ SCHULZ, DORNBURG, J.: **Arte y Arquitectura, nuevas afinidades. Hacia una percepción del espacio**, Ed. Gustavo Gili, 2000, Barcelona, Véase también: CUESTA, Salomé; MARTINEZ, Emilio, MONLEÓN, Mau, PASTOR, Marina (compiladores)): **Selección de textos sobre prácticas artísticas y espacio público II**. Departamento de Escultura, Facultad de Bellas Artes. Ed. UPV, Ref. 2002.730. Valencia. pp. 96-97

⁵⁴ *ibid.* Pág. 99

Es por ello un arte público crítico funcional próximo a las reivindicaciones del *critical design* (diseño crítico), la misma arquitectura y las artes visuales, considerando este conjunto como un híbrido unificado por las lecturas de proceso y proyecto, en este sentido cabe recordar el interés incipiente por el escultor en la temática de la arquitectura en la modernidad⁵⁵ y retomados más tarde:

“Los escultores se han ido dejando contagiar por la utilización de los materiales, los procedimientos constructivos, la presencia física y la funcionalidad de la arquitectura, y han acabado por pretender sus mitos y sus imágenes, convirtiéndose la arquitectura en uno de los temas más recursivos de la escultura actual”⁵⁶.

Es importante notar que este interés se sitúa en finales de la década de los 80 y continuará por la década de los 90, más adelante veremos como en la actualidad el interés suplantó una posición de apropiación, de escala y consolidación de modelos que comparten lo utópico, lo habitable como una finalidad posible desde el entorno artístico.

La definición de arte público es por veces ambigua y confusa, si tomamos en cuenta que el arte público es un arte a favor de lo público y al público, por ello pedagógico y democrático, podemos considerar que los textos del escultor Siah Armajani nos esclarecen mejor sobre lo que en principio no pretenderá ser una standardización a la edificación o intervención en la esfera de lo público, pero sí, un antecedente del problema, que llevará a realizar un arte mediante un programa de arte público crítico y renovador, hacía una determinada atención que el artista-ciudadano deberá atender como objetivos, siendo uno de los primeros en renunciar a su gramática formalista y a la

⁵⁵ “Los abstractos *Architectones* de Kasimir Malevich fueron contruidos en el temprano año de 1923, mientras que en Estados Unidos John Storrs fechaba sus *Estudios en formas arquitectonicas* en 1927” Maderuelo indica una lista de escultores que retoman el tema después de la modernidad, entre los cuales: Allan Wexler, Mary Miss, Per Kirkeby, Thomas Schütte, Charles Simonds, Wolfgang Luy, Miquel Navarro, Jabier Elorriaga y James Casebere entre otros. En MADERUELO, Javier: **La pérdida del pedestal**, Cuadernos del Círculo de Bellas Artes, Madrid, 1994. Pág. 32

⁵⁶ *idem*.

colonización espacial a través de sus divagaciones, en un lugar que es de todos y para todos, el espacio común.

Ante el manifiesto de Armajani y la obra de algunos artistas que reclaman la recuperación de estéticas con fines ideológicos muy claros, que corresponden a principios de utilidad comunitaria sin ejercer el peso del autor en primer término. Las obras del escultor norteamericano de origen iraní Armajani, que a través de sus construcciones arquitectónicas, idea de colectividad, aludiendo a la imagen del público en fraternidad, destacan sus proyectos por colocar en evidencia la necesidad estructural del diálogo, una de las obras que revelan esa interrelación es plasmada a través de la “sala de lectura” dedicada a **Louis Kahn** en 1981, en este espacio Armajani se ocupa de conmemorar un espacio de función vital a la enseñanza a través de su propia historia, siendo el arquitecto norteamericano Louis Kahn uno de los antiguos alumnos de la escuela donde está ubicada dicha sala de lectura, Armajani decide diseñar un espacio donde el mobiliario, así como la colocación de algunos de los dibujos de Kahn, Armajani declara que realiza sus obras para una utilización plena, donde no nos parece sorprendente la analogía histórica con los ejemplos soviéticos⁵⁷. La mayoría de sus obras están muchas veces camufladas con otras funciones que también pueden ser cumplidas, parque infantil, biblioteca, puente... creando situaciones mixtas de utilización y simbología. Siah Armajani realizó de forma clara sus intentos por crear un arte de operaciones reales e ideológicas, una declaración de utilidad pública que coloca al artista como un ciudadano consciente y útil en la sociedad,

⁵⁷ Diseños de A. Lavinski (“Sala rural de lectura”, 1925) presentado en la Exposición Internacional de Artes Decorativas e Industriales Modernas en París: “La sala rural de lectura fue realizada en forma de modelo. Debe mucho más a la tradición y en especial a las formas vernáculas de la arquitectura rusa en madera. A pesar del lenguaje industrial de la tribuna, el reloj y el mástil de radio ejecutados en madera, que de nuevo actúan como un anuncio exterior de la función de la sala de lectura, la masa del edificio con su empinado tejado está en estrecha dependencia de los tipos tradicionales de edificio. La torre y la disposición de la veranda sugieren un paralelo con la arquitectura de las iglesias rurales, una semejanza que pudo ser tenida en consideración en el diseño, ya que en este punto el gobierno y, por consiguiente, los constructivistas y VKhUTEMAS estaban interesados en sustituir la vieja ideología y forma de vida por la nueva”. En: LODDER, Christina: **El Constructivismo Ruso**, Ed. Alianza Forma, 1988, Madrid. Pág. 134

explicitando de esta forma una doctrina por una arte anti-monumental, próximo, altruista, utilitario, que trata de los problemas del ciudadano, es lo que defiende en su manifiesto “el arte público en el contexto de la democracia americana”⁵⁸ en 1973, deja clara sus constataciones sobre la utilidad y función realizando una total declaración de un género crítico de arte público, quizá el más elocuente y participativo para con los ciudadanos. “El contenido hace que la obra se torne significativa y relevante para un público local, al igual que otorgarle una función determinada supone, asimismo, esa vinculación con el espectador. Desde este punto de vista cabe diferenciar el “arte público”, del arte que se produce en los lugares públicos sin atender al factor “social” del contexto”⁵⁹. Las habitaciones de Armajani nos recuerdan a los interiores del aula donde se imparten los más variados temas y se recurre al conocimiento como realización. Una de las estructuras que han llamado la atención del artista son los puentes parcialmente construidos que sin duda alguna han recuperado gran parte de soluciones ideológico-estéticas del constructivismo ruso, particularmente el monumento a la 3ª Internacional de Vladimir Tatlin.

Uno de los factores decisivos para el apareamiento de un público participativo en las calles, fue determinado por obras con un sólido programa de rechazo a las costumbres más ortodoxas hacia el monumento conmemorativo, que sin lugar a dudas tiene sus cimientos en su “condición negativa”:

“(...)una especie de falta de sitio o carencia de hogar, una pérdida absoluta de lugar, lo cual es tanto como decir que entramos en el modernismo, puesto que es

⁵⁸ ARMAJANI, S.: “Manifiesto. La escultura pública en el contexto de la democracia norteamericana, Espacio de lectura MACBA, Barcelona, 1995. Véase también CUESTA, Salomé, MARTINEZ, Emilio, MONLEÓN, Mau, PASTOR, Marina (compiladores): **Selección de textos sobre prácticas artísticas y espacio público II**, Departamento de Escultura, Facultad de Bellas Artes. Ed. UPV, Ref. 2002.730. Valencia pp. 117–123. Armajani publicó su primer Manifiesto en 1973, siendo traducido para el Alemán, Francés, Español, Japonés y Persa. El presente texto ha sido revisado en 1993. Para más información podrá ser consultado: *Siah Armajani – Compiled: 1968 – 1978. Revised: 1993*
Included in exhibition catalogue: ‘Siah Armajani – Anarchistic Contributions 1962 – 1994, Villa Arson, Nice, 1994

⁵⁹ MONLEÓN, Mau: **La experiencia de los límites – Híbridos entre escultura y fotografía en la década de los ochenta**, op.cit. Pág. 52

el período modernista de producción escultórica el que opera en relación con esta pérdida de lugar⁶⁰.



Denis Adams, *Fallen Angels*, 1988

Este ejercicio todavía anclado en la memoria colectiva de situaciones concretas y acontecimientos de la historia, como lo han sido el contraponer los monumentos bélicos o conmemorativos a los muertos y víctimas bajo el 3er Reich. El monumento tradicional carece de lógica, y desde la modernidad el propio Lewis Mumford determinaba claramente la incompatibilidad y estatuto de lo obsoleto de estas edificaciones con toda una ciudad (arquitectura) de innovación y programa organizado (modernidad): “si es un monumento, entonces no es moderno, y si es moderno, no puede ser un monumento”, seguramente sintonizaba con la “pérdida del pedestal” y la permisión de una autonomía de la escultura moderna, pero esa escultura moderna estaría aun lejos de las cuestiones del arte público crítico, su relación con la arquitectura y

⁶⁰ KRAUSS, Rosalind: *La escultura en el campo expandido*. En KRAUSS, Rosalind: **La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos**. Ed. Alianza, 1996. Pág. 64

el urbanismo es la relación de un camino en paralelo o complemento con los hechos estéticos y funcionales de la modernidad, por ello, un formalismo de dedicada abstracción de la escultura que rivalizaba con la pintura, que tempranamente entendió que podría restaurar su espíritu de innovación en su propio lenguaje:

“La propia arquitectura moderna, en su afán por desornamentarse, renunció a ser significativa, pero no renunció a ser monumental, y muchos edificios, por su pretendida capacidad formal o por su desmesura en el volumen, aspiran a ser los hitos significativos de la nueva ciudad”⁶¹.

Sin alusiones propias a los contenidos sociales, este arte en el espacio público se ha diferenciado de los sobrevalorados ideológicamente en la estética muralista de América latina, en especial los mejicanos del inicio del modernismo. Hal Foster explica esta inflexión del monumento conmemorativo y lo conecta a los valores de una humanidad en decadencia⁶².

El Monumento tradicional ostenta la función conmemorativa y simbólica, está materializada en gran medida por el proyecto de un escultor y arquitecto, este último diseñaba lo importante, esa intención milenaria sufrió el desgaste extremo al no reflejar y justificar una sociedad en cambio:

“Los antiguos valores patrióticos, religiosos o cívicos que se exhibían a través de los monumentos públicos para educar la conciencia de los ciudadanos han quedado definitivamente obsoletos. Asistimos ahora a un descrédito de los valores que tradicionalmente originaban los monumentos a la vez que a una falta de experiencia en el tratamiento del espacio urbano”⁶³.

Pese esta condición de desaparecimiento funcional y simbólico, ganó un sentido autocrítico con el modernismo, un sentido de interrogante, no

⁶¹ MADERUELO, Javier: **La pérdida del pedestal**, Cuadernos del Círculo de Bellas Artes, 1994, Madrid. Pág. 45

⁶² Según Hal Foster (*Sculpture after the Fall*, 1983) “Hoy en día la idea de significado público es problemática, la posibilidad de una imagen colectiva, insegura. Esta crisis del dominio público se refleja en todas partes, la escultura pública no es más que un ejemplo, donde las opciones parecen desde luego muy lamentables” *ibid.* Pág. 48

⁶³ MADERUELO, Javier: **La pérdida del pedestal**, Cuadernos del Círculo de Bellas Artes, 1994, Madrid. pp. 38-39

obstante, continuarán su lógica los monumentos alusivos a la paz en un siglo cosechado de episodios bélicos demasiado significativos para la humanidad.



Jochen Gerz y Esther Shalev-Gerz, *Harburg Monument*, 1989

En realidad creemos que esos mismos episodios bélicos fueron los que a su vez determinaron una actualización del monumento conmemorativo, el hecho de reflexionar sobre la memoria histórica permitió considerar el engaño y expandir una construcción participativa en el espacio público, por ello, el gran éxito de la condición negativa del contra-monumento en la renovación de esta importante estructura simbólica de la ciudad, según Javier Maderuelo:

“No es tan fácil ahora conseguir erigir monumentos que sean emblemáticos, que contengan tan claramente una significación. Ya no se producen hazañas heroicas contundentes, ni parece que existan personajes de la ciencia, la cultura o la religión tan incuestionablemente merecedores de un monumento público”⁶⁴.

No podremos olvidar que la década de los 80 empezó por reanudar esta herencia de modo original a través de la herramienta literal, el desaparecimiento de los propios monumentos de estética totalitaria, la

⁶⁴ *ibid.* Pág. 37

exposición *Bezugspunkte*⁶⁵ (1988) en Graz atendía a un significado de relación social entre el arte y lo público, preocupación y advertencia del papel cultural del arte como reflexión ante los hechos del nazismo, el arte tendría que asumir una responsabilidad social. En este contexto temporal, artistas como Raimund Kummer en el proyecto escultórico de Münster (*Ehrenmal am die Kriege und Siege*, 1987) cuando idealizó un proyecto de inversión (desaparición) de un monumento ya existente (*Einweihung des Kriegerdenkmals*, 1909) enterrándolo y dejando su base o pedestal como suelo al público, muy similar a este fue el caso de *Negative - Form*⁶⁶, otro monumento invertido y reclamado al pasado por su destrucción, en este caso, el artista Horst Hoheisel (Aschrott – Brunnen), ubicada en la ciudad alemana de Kassel en 1987, se reproduce la forma del monolito desaparecido y se esclava en la plaza su lugar a ocupar, esta reproducción boca abajo alcanza en profundidad la altura del antiguo monolito de 1908, ahora sustituido por su memoria. La pirámide original neogótica fue destruida por el nazismo por haber sido una oferta a la ciudad por Sigmund Aschrott, de origen judío. Hoheisel recupera la memoria de su homónima, pero lo hace desde las profundidades de la conciencia social, y no desde la forma superficial de una reconstrucción anacrónica o un nuevo monumento.

⁶⁵ Comisariada por Werner Fenz, esta exposición tenía como tema la inocencia y la culpa en el arte, pidió explícitamente a los artistas que reflexionaran sobre el motivo real de la exposición (el 50 aniversario de la anexión de Austria por parte de Hitler; el lugar (Graz) como punto y lugar de conexión de la propaganda nazi. Para más información véase <http://offsite.kulturserver-graz.at/projekte/?p=21> [último acceso 21-06-2009]

Entre otras exposiciones se destaca *Places of the Past*, 1991 (Spoleto Festival en Charleston EUA) que como condición de contrato sería explícito la significación histórica y social del lugar. Entre estas primeras indicaciones de dirección sobre lo que podría conducir al arte público crítico (contextual) se partió hacia una primera experiencia de invasión del arte en el espacio privado, con el proyecto *Chambres des Amis* (1986), comisariado por Jan Hoet, este proyecto contó con la intervención de 51 artistas y su idea fue diseminada en otros proyectos como *Home Show* (1988) en Santa Bárbara, EUA, y *Zimmer Denkmaler* en la ciudad de Bochum, Alemania (1995). Cabe aquí referir las primeras discusiones entre la esfera pública y privada promoviendo una democratización de las obras como a su vez la creciente pérdida de su aura.

⁶⁶ El artista reproduce la forma en negativo de una fuente para ser rellenada con agua que cae en su interior, un molde que parte de su base desde el suelo en profundidad alcanza la altura del antiguo monolito de 1908, ahora desaparecido. La pirámide original neogótica fué destruida por los nazis por el hecho de ser una oferta a la ciudad por Sigmund Aschrott (de origen judaica). Hoheisel recupera la memoria de su homónima, pero lo hace desde las profundidades de la conciencia social, y no desde la forma superficial de una reconstrucción anacrónica o un nuevo monumento.

Otro importante monumento relacionado con el estado de memoria es el *Harburg Monument* (1989), de Jochen Gerz y Esther Shalev-Gerz, ejemplo significativo que conecta con la tradición de la desaparición de la escultura, erigida contra el fascismo. Se trata de un monumento que se consume en la medida que el público toma una participación efectiva en el mismo. El monumento invita al ciudadano a inscribir su nombre sobre la superficie de un monolito de 12 metros de altura, de manera que a medida que éste se completa su ocultamiento, se hunde en el suelo hasta su total extinción. El participante es consciente del significado de su inscripción, a favor de la desaparición del fascismo a través de una placa explicativa en varios idiomas.

Ante esta especial condición del monumento contemporáneo, Javier Maderuelo expone cuatro posturas sobre la recuperación del monumento en la ocupación del espacio público⁶⁷. Esta desacralización del monumento en su componente de negación, el contra-monumento, ha establecido un corte radical con el paradigma conservador en las relaciones del público del entorno urbano, determinando que las funciones alegóricas del monumentos se reformularán en una actitud de simbolismo pragmático y ampliamente participativo. Es de nuestro interés determinar si estos comportamientos relacionados con la pérdida del pedestal y su inminente desacralización, corresponden a la pérdida de su aura si lo relacionamos con las teorías de W. Benjamin, esta pérdida

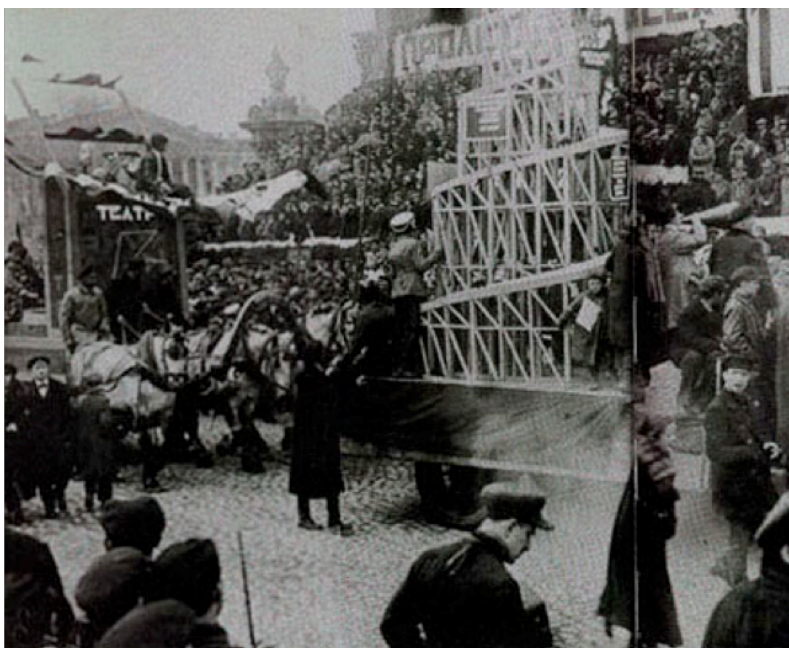
⁶⁷ Las cuatro posturas definidas por Maderuelo son: “1- Recuperar la escala “monumental” pero manteniendo la obra en el plano de la abstracción irreferencial, es decir, sin dotarla de una significación explícita o determinada. Los artistas que podríamos encuadrar dentro de esta postura pretenden una recuperación del “oficio monumental” del escultor realizando obras que procuren una escala adecuada al espacio público y una presencia física que se imponga al espectador.

2 – Realizar una crítica ácida al monumento tradicional recuperando la escala “monumental”, como en el grupo anterior, pero intentando encontrar nuevos contenidos críticos para la obra monumental. 3 – Recuperación de la función conmemorativa pero acometiendo una revisión formal del monumento. Es decir, conseguir, con formas actuales y novedosas, reflejar la idea de conmemoración sin caer en la ostentación emblemática ni en la arrogancia de lo masivo. Éste es el intento más difícil porque, al pretender mantener la idea de conmemoración, se puede caer en la épica obsoleta de los antiguos monumentos. 4 - Renuncia a la forma y significación del monumento tradicional y búsqueda de un nuevo género artístico netamente urbano, con la incorporación de ideas ajenas al concepto de monumento, como pueden ser la utilidad o funcionalidad, que surgen como requerimientos propios del nuevo espacio urbano. Algunos de los artistas de este grupo ya no pretenden ser únicamente escultores, arquitectos o urbanistas, sino que denominan a su trabajo con el término más general de “Arte Público”. En MADERUELO, Javier: **La pérdida del pedestal**, op.cit. pp. 53/54

apenas ha significado el triunfo de un sociedad que rechaza las reglas totalitarias así como permitir cuestionar sin establecer las verdades absolutas de un pasado remoto, en síntesis, y partiendo de una lógica democratizadora y post-aurática, según José Luis Brea:

“(...)podemos ver que el monumento no sólo se constituye en un equilibrio tensado entre naturaleza y cultura, sino que también representa el punto de equilibrio en el orden de los usos públicos de la forma”⁶⁸.

Por otro lado, Brea reconoce que la espectacularización del mundo en constante visión de entretenimiento que han fortalecido el “impulso ornamental” devolviendo progresivamente a la forma institucionalizada del monumento, explicado por un flujo “regresivo y neoconservador” que coloca a la escultura en literal “ornamento de masas”.



Jochen Gerz y Esther Shalev-Gerz, *Harburg Monument*, 1989

⁶⁸ BREA, José Luis: **Ornamento y Utopía. Evoluciones de la escultura en los años 80 y 90**, en Arte: Proyectos e Ideas. nº 4, Mayo, Ed. UPV, Valencia, 1996. Véase también en: Selección de Textos sobre Prácticas Artísticas y Espacio Público II, CUESTA, Salomé; MARTINEZ, Emilio, MONLEÓN, Mau, PASTOR, Marina. Departamento de Escultura, Facultad de Bellas Artes. Ed. UPV, Ref. 2002.730, Valencia. Pág. 33

Por ello, cabe esclarecer que pretendemos cartografiar los espacios mixtos, una disolución de fronteras entre la arquitectura, la escultura en fusión monumental o en su condición negativa. Si las relaciones del habitáculo como un momento de inclusión del público son fácticas en el monumento a la revolución de Octubre, después del renombrado “Monumento a la III Internacional” diseñado por Vladimir Tatlin es un manifiesto a la condición de un monumento habitable que correspondería a un programa ideológico de celebración comunista, un cruzar de edificio gubernamental, organismo social y símbolo enfático del progreso, podremos hoy confirmar que este será un caso de arte público, probablemente demasiado impactante en su tiempo y contemporánea de otras edificaciones no menos interesantes como “El observatorio Latting” o “La Torre Globo” ampliamente conectados a la estética Eiffel y renombrados con dedicación en la obra “Delirio en Nueva York” de Rem Koolhaas.

No construido hasta la actualidad el proyecto de Tatlin, pretendía la interacción compleja y mecánica del funcionamiento de etapas en movimiento, este particular monumento proyectado para celebrar la revolución de Octubre está diseñado con el objetivo de rodar en su eje tres situaciones distintas manejadas por el tiempo.

“El monumento se compone de tres grandes espacios de cristal, erigidos con ayuda de un complicado sistema de pilares verticales y espirales. Estos espacios están colocados uno sobre otro y tienen formas diferentes en correspondencia armónica. Pueden moverse a diferentes velocidades por medio de un mecanismo especial. El piso inferior, que tiene forma de cubo, gira su eje a la velocidad de una revolución al año. Está dedicado a las asambleas legislativas. El siguiente, en forma de pirámide, gira sobre su eje a razón de una revolución al mes. Aquí se encuentran los organismos ejecutivos (el Comité Ejecutivo Internacional, la Secretaría y otros organismos administrativos ejecutivos). Finalmente, el cilindro superior gira a la velocidad de una revolución por día, está reservada a servicios de información: oficina de información, periódico, emisión de proclamas, folletos y manifiestos, en resumen, todos los medios para informar al proletariado internacional; habrá también una oficina de telégrafos y un aparato para proyectar lemas sobre una amplia pantalla”⁶⁹

⁶⁹ LODDER, Christina: **El Constructivismo Ruso**, Alianza Editorial, Madrid, 1988. Pág. 62

1.3 - Primeras arquitecturas “reactivas”: Mestizaje constructivo en lo público

La arquitectura representa uno de los puntos de vista más productivos para la negativización regeneradora de la escultura contemporánea

Martí Peran
*Arquitecturas en el Arte Contemporáneo*⁷⁰

Todo el inconformismo y rechazo creado ante los ideales de homogeneidad de la arquitectura moderna, unida a la insatisfacción por parte de los artistas constructores de situaciones subjetivadas y versátiles en la postmodernidad, deberá ser la máxima resultante al apareamiento de una llamada “post escultura” de aparatos cuasi-arquitectónicos. Ante esta actitud crítica que antecede todo un acontecimiento de generación y adopción hacia un arte público crítico basado en la experiencia de cruce en las experiencias arquitectura/escultura/diseño como un anuncio a la instauración de habitáculos y *gadget’s* como una incorporación a sus entornos físicos y virtuales, así como la incorporación de sus partes al cuerpo ciudadano. Como germen experimental y anticonformista, el artista “público” o social ha encontrado sus razonamientos en la arquitectura reactiva⁷¹, pues dependen de la vida de la calle, ha construido casas, caravanas, habitaciones portátiles, esculturas transformables, arquitecturas portátiles, un híbrido que pretende alojar al cuerpo ciudadano, en un carácter protector o emancipador del nomadismo:

⁷⁰PERAN, Martí: **Arquitecturas en el Arte Contemporáneo**, 2006, en: <http://www.martiperan.net/print.php> [último acceso 22-06-2009]

⁷¹ Bajo este término evocamos el texto “Deseo de (no) ser arquitecto” (2008), autoría de Martí Peran. En él relaciona la intrépida visión de algunos artistas que trabajan sobre la idea de “no ser arquitectos”, trabajando para ello sobre sus conceptos desde sus cuestiones de carácter social, formal y utilitario: “La negatividad intrínseca al deseo de no ser arquitecto – para decirlo en una clave frankfurtiana – contiene la semilla de lo que pudiera ser, en realidad, el verdadero sueño de la arquitectura”. Ver PERAN, Martí: **Deseo de (no) ser arquitecto.**, 2008, disponible en: <http://www.martiperan.net/print.php> [último acceso 22-06-2009]

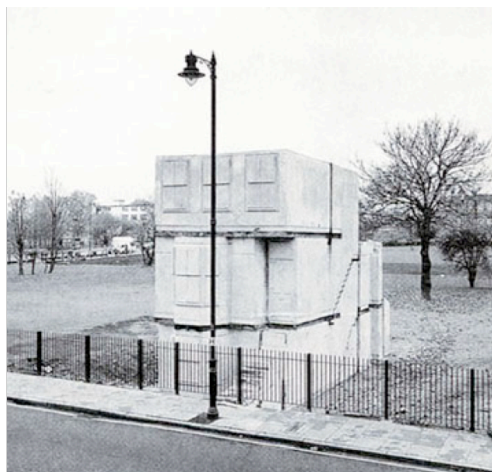
“En oposición a una modernidad de naturaleza arquitectónica, crece una contemporaneidad contra-arquitectónica. Bajo esta clase de dinámicas, la arquitectura ha pasado a ser objeto de una revisión radical crítica desde el arte y la cultura contemporáneas, denunciando todas sus estrategias para sellar los escenarios supuestamente adecuados para una vida gobernada”⁷².

Las posibilidades alegóricas de lo habitable se han transformado especialmente desde la década de los 90 y multiplicado exponencialmente en la primera década del siglo XXI.

Las casas polémicas y los habitáculos alegóricos han sido un tema catalizador en el arte público crítico incipiente, con anterioridad y desarrollado bajo las cuestiones acerca de la contextualización del “lugar” y de su historia como testimonios de la temporalidad y verdad, el artista público asume su condición comprometida. Si lo experimentado anteriormente en la década de los 80 como problemáticas de la lógica del monumento, su cuestionamiento e interrogante, la década de los 90 asume una concepción *site specific* madura y consistente. La ecuación, arte público – habitación, ha sido determinado por algunas de las obras que impactaron este hecho y que conforman las bases hacia las reformulaciones entre el arte y la arquitectura, posiblemente, su radicalización sea la de mantener la atención en la visión crítica sobre el concepto de habitar los espacios domésticos, pero también determina en gran medida la amplificación del asunto en lo público. El primer caso que exploramos, podría ser el de un contra-monumento involuntario que confiere significado al habitáculo – memoria, éste es el caso de *House* (1993), una obra de Rachel Whiteread construida y destruida en menos de un año en un barrio del Este londinense. Creada entre el vestigio de una vivienda antes habitable y un volumen opaco neutral y modificador del espacio de su interior que confiere al tiempo lo permanente, podemos enlazar una relación de crítica urbana tras la reconstrucción de los estados de la memoria muy utilizados por la artista que pretende materializar el vacío y extenderlo en la eternidad, “Para Whiteread los edificios parecen tener vida y se acercan a la existencia de los seres

⁷² PERAN, Martí: **Arquitecturas en el Arte Contemporáneo**, 2006. texto disponible en: <http://www.martiperan.net/print.php> [último acceso 22-06-2009]

humanos”⁷³, utilizó una casa de los suburbios de Londres para determinar sobre las cuestiones críticas de la memoria y la ocupación de la vida en la esfera de lo privado, llevando a lo público esta discusión sobre la habitación.



Rachel Whiteread, *House*, 1993

Es importante recordar que esta actitud artística en lo público fue grandemente realizada por el inconformismo de los ciudadanos, una versión crítica de la sociedad encontrada con anterioridad en los procesos de traer el arte a la calle. En esta particular situación Whiteread aportó una solidificación y clausura a la casa de hormigón según Whiteread:

“Era como explorar por dentro del cuerpo, removiendo los órganos vitales. Utilicé cerca de seis semanas trabajando en el interior de la casa preparándola para el moldeado y fue como si estuviera embalsamando un cuerpo”⁷⁴.

En su fuerte alusión a lo corpóreo, la escultura pública de Whiteread cierra radicalmente el ciclo de un habitar el espacio, no lo podemos penetrar de nuevo ni respirar su interior ahora atrapado. Otro artista que nos sugiere la

⁷³ Citado por CORTÉS, José Miguel G.: **Espacios Diferenciales : Experiencias urbanas entre el arte y la arquitectura**, *op.cit.* Pág. 212

⁷⁴ *Ibid.* Pág. 215

impactante valorización del espacio dilatado y habitable es Gordon Matta Clark y su grupo *Anarchitecture*⁷⁵, la mayor parte de sus trabajos están realizados en modo *non-u-mental*, de y para una situación concreta sobre las estructuras de lo habitable, según Martí Peran se sitúa en la “narrativa de la destrucción”, sobre la capacidad de pensar la arquitectura en el modo de “dejar al descubierto, de hacer visible y vulnerable (...)Deseo de no ser arquitectos arruinando la arquitectura”⁷⁶. Le interesaba sobretudo una visión entrópica de las arquitecturas abandonadas, (su desmantelamiento) que dejadas al abandono realizan su última condición estética, Iria Candela defiende que la entropía de Smithson se trasladó del paisaje a la ciudad a través de Matta Clark:

“No cabe duda de que esta noción de “arquitectura entrópica” subyacía al interés que Matta-Clark expresó por trabajar con los edificios abandonados de Nueva York durante su “período de espera”; pero al contrario que Smithson, su intervención iba a ser más *constructiva* que destructiva”⁷⁷.

En ello, declara una importante llamada de atención sobre las cuestiones de una anti-arquitectura, prefiriendo trabajar en su lado más oscuro, el de la especulación y urbanismo, la obra *Window Blow-Out* (1976), expone radicalmente la confrontación entre lo ideal y lo real, manifestando por parte del artista una actitud radical al hacer estallar literalmente los cristales del espacio expositivo, nada más y nada menos que un centro de estudio sobre arquitectura (IAUS – *Institute for Architecture and Urban Studies*), lo que pretendió Matta Clark fue alertar sobre las zonas periféricas de la ciudad

⁷⁵ “Liberar a la arquitectura de su solidez estática, convirtiéndola en un instrumento capaz de adaptarse a cualquier situación cultural y social determinada. Idearon una arquitectura que pudiera transformarse conforme a la fluctuante vida urbana. Gordon Matta-Clark, arquitecto de profesión, rechazaba la idea convencional de arquitectura porque sentía que la disciplina descansaba sobre lo estable e inmutable”, en SCHULZ-DORNBURG J.: **Arte y arquitectura, nuevas afinidades, Hacia una percepción sensual del espacio**, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2000, Véase también en: Selección de Textos sobre Prácticas Artísticas y Espacio Público II, CUESTA, Salomé; MARTINEZ, Emilio, MONLEÓN, Mau, PASTOR, Marina. Departamento de Escultura, Facultad de Bellas Artes. Ed. UPV, Ref. 2002.730. Valencia Pág. 33 ; Pág. 102

⁷⁶ PERAN, Martí: *Deseo de (no) ser arquitecto* 2008, disponible en: <http://www.martiperan.net/print.php> [último acceso 22-06-2009]

⁷⁷ CANDELA, Iria: **Sombras de Ciudad, Arte y transformación urbana en Nueva York, 1970-1990**. Ed. Alianza Forma, 2007, Madrid. Pág. 34

donde la arquitectura está divorciada de la ciudadanía, llamar la atención sobre el *guetto* de barrios donde se exponen los cristales vandalizados por una realidad que desintegra el ciudadano.

“...Matta Clarck pidió permiso para romper unos cuantos cristales de las ventanas del Institute que ya estaban craquelados; pero la noche antes de la inauguración de la exposición, a eso de las tres de la madrugada, el artista volvió por allí y reventó toda las ventanas del IAUS con una escopeta de aire comprimido. Al día siguiente, y a pesar del revuelto que causó el hecho, las ventanas del IAUS no tardaron en ser reparadas con cristales nuevos”⁷⁸

Otro importante antecedente en las cuestiones relacionadas con la arquitectura, la habitación y su estatuto estético es el artista Dan Graham, que realizó un artículo (foto-texto) crítico publicado en *Artforum* y relacionada con la sub-urbanidad americana *Homes for America*, (1966/67). En este relato relaciona las cuestiones de lo público y lo privado tomando como punto referencial la arquitectura del estilo internacional⁷⁹, ampliamente difundida por Mies Van Der Rohe y cruzándola con la arquitectura habitacional de los suburbios americanos, una arquitectura hacia lo familiar y por ello privada. Para Graham:

“(...)la arquitectura funcionalista y el arte minimalista comparten la confianza subyacente en la noción kantiana de forma artística como una “cosa en sí”, perceptiva y mental; tal confianza presupone que los objetos artísticos constituyen la única categoría de objetos “sin uso”, objetos de los que el espectador obtiene placer desinteresado”⁸⁰.

⁷⁸ *ibid.* Pág. 42

⁷⁹ “La neutralidad de la superficie, su “objetividad”, centra la mirada del observador exclusivamente sobre su aspecto material y sus cualidades estructurales, desviándola del significado y del uso del edificio en la jerarquía del sistema social. (...)A través del vidrio se pueden ver el trabajo técnico de la empresa y la ingeniería de la estructura del edificio. La transparencia literal del edificio no sólo objetiviza falsamente la realidad, sino que conforma un camuflaje paradójico: mientras que la función actual de la corporación puede ser concentrar su poder autosuficiente y controlar mediante la ocultación de información, su fachada arquitectónica de la impresión de una apertura absoluta. La transparencia es sólo visual: el vidrio separa lo visual de lo verbal, aislado a los intrusos del lugar de toma de decisiones y de lo visible, a excepción de las verdaderas conexiones entre las operaciones de la empresa y la sociedad”, en GRAHAM, Dan: **El Arte con relación a la Arquitectura – La Arquitectura con relación al Arte**: en *Art Forum*, (*Artforum* Vol 17, 6 1979), Gustavo Gili, Barcelona, 2009. pp. 16-17

⁸⁰ *ibid.* pp. 19/20

Considerando a estas arquitecturas de la duda, como primeros pasos hacia la transversalidad e hibridación de los actuales *modus operandi* artístico de un arte público real y crítico como construcciones metafóricas de su propio existencialismo⁸¹. No deja de ser asombroso el intercambio entre estas actitudes constructivas en el espacio público herederas de una primera batalla en la década de los 80 sobre un apareamiento que generó discusión y creó nuevas líneas de activar al público creando masa crítica, este “arte público crítico” se puede considerar como clásico y está en la fundación de los debates de la actualidad.



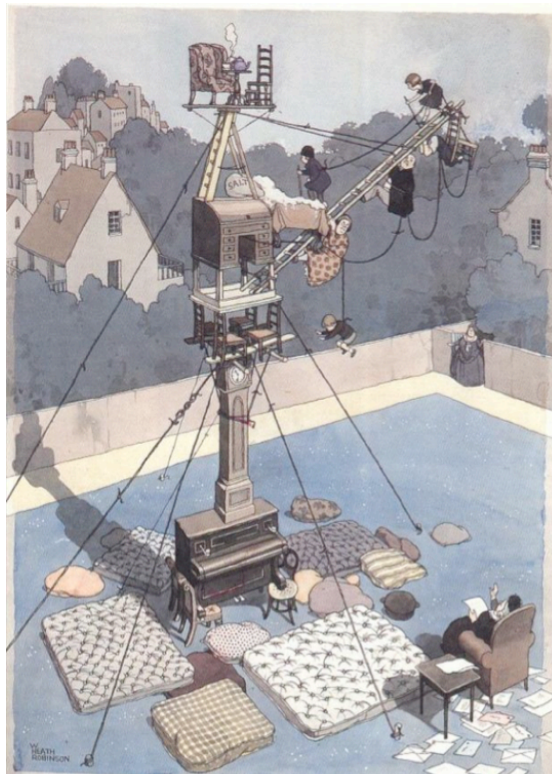
Dan Graham, *Homes for America*, 1965

⁸¹ “Es absolutamente cierto que jamás como hoy el arte contemporáneo ha estado tan estrechamente vinculado a preocupaciones, menesteres, lenguajes e incluso producciones de talante arquitectónico, pero eso no supone que podamos asistir a una amistosa colaboración entre arquitectos y artista sino, en dirección contraria, a una progresiva usurpación y reconsideración de su territorio”, en PERAN, Martí: “Relatos breves sobre (des) encuentros entre Arte y Arquitectura”, Hans Hoffman. *The Chimbote Project*. 2002. Disponible en: <http://www.martiperan.net/print.php?id=10> [último acceso 20-03-09]

2 - La experiencia de habitar lo escultórico: desde la *praxis* íntima al intercambio social

Arquitectura = la imposición al mundo de construcciones que éste nunca ha pedido y que previamente sólo existían como nubes de conjeturas en las mentes de sus creadores

Rem Koolhaas⁸²



William Heath Robinson: *Carrying out the Correspondance Course for Mountain Climbing in the Home*, 1928

⁸² KOOLHAAS, Rem: **Delirio de Nueva York**, Gustavo Gili, (1ª ed. 1978), Barcelona, 2004. Pág. 246

La maravillosa ilustración de William Heath Robinson que abre este bloque teórico, representa a nuestro ver la “imagen sintética” de reunión entre creatividad constructiva, alegoría escultórica y lógica arquitectónica, mantener esta imagen a lo largo de los próximos capítulos consistirá en refrescar y dirigir el enfoque de nuestro camino.

Volviendo a la actitud de expansión y operación de las actuales “arquitecturas reactivas”, ante la evidencia de que “el espacio espacia”⁸³, ya sea parte integrante del conflicto entre espacio público y espacio privado en la actualidad, encontraremos que estas mismas cuestiones de reacción e inconformismo son herederas de una convulsión individual del artista y a veces del arquitecto en situaciones episódicas a lo largo del siglo XX. En un claro intento de quebrar las barreras de este refugio opuestas a la herencia de la modernidad y sobretodo a un pasado de catalogación histórica, hegemónica, totalizadora y uniforme. A lo largo de este análisis encontraremos puntos de vista personales muy contrarios a la “esterilización” de la arquitectura moderna, siendo esta una opción metodológica y proyectiva en relación a la economía de materiales y a la despersonalización:

“La arquitectura se ha consolidado durante el siglo XX como un arte eminentemente funcional, en el sentido más utilitario del término, hasta el extremo de que la funcionalidad ha pesado tanto que, en muchos casos, se han olvidado las demás características y, muy particularmente, el que la arquitectura haya sido considerada una de las Bellas Artes durante toda la historia de Occidente”⁸⁴.

El punto de encuentro consiste en una autonomía de una arquitectura menos ortodoxa, de realidad escultórica que mantiene sus cualidades tectónicas pero que ha renunciado a una estética estrictamente de la repetición

⁸³ Sobre la cualidad humana de “la roza”, Félix Duque expone sobre el fenómeno de espaciar la tierra a través de la tala y la quema, “hacerse sitio, abrir camino”. Martin, HEIDEGGER, (*Bemerkungen zur – Plastik – Raum*) ¿que es el espacio? desde el punto de vista del arte. El espacio en cuanto forma subjetiva de intuición está referida al cuerpo físico. El hombre es un ser comprometido con el espacio. sobre la cualidad humana de la roza, hacer sitio libre. Véase. DUQUE, Félix: **Arte Público y Espacio Político**, Ediciones Akal, Madrid, 2001. pp. 10/11

⁸⁴ MADERUELO, Javier: **La Idea de Espacio en la arquitectura y el arte Contemporáneo 1960 - 1989**, op.cit. Pág. 66

y de su función explícita hacia lo habitable, a favor de una penetrabilidad descubierta, que se ha independizado. Cabe aquí destacar, que con la experiencia entre el arte y la arquitectura, se han percibido intermitentemente una ambigüedad entre estos campos, esclareciendo sobretodo las cuestiones de utilidad (pragmatismo) y la versión del arte como algo de naturaleza inútil. El habitáculo⁸⁵ (en sentido pleno) determina una acción participativa de la vida sobre el resguardo, la protección, la intimidad, un cierre al mundo exterior, conceptos hoy transgredidos con lo inmaterial y el “hechizo” tecnológico de los medios digitales, a su vez, esta misma transgresión constituye una realidad transversal y ubicua que potencia sus capacidades. El habitáculo” correspondería en el sentido de la escultura pública a un estado de primitiva caverna y nos atrevemos aquí a catalogarlo como una experiencia más de la escultura. Retrocediendo hacia la visión general de la arquitectura del siglo XX, se han considerado dos situaciones, la primera corresponde a la *praxis* elemental, basada en la construcción y reproducción de modelos pragmáticos para una vida cotidiana y una segunda, constituida por la aportación visionaria y modificadora de la vida, que intensifica necesariamente la primera, por ello, esta última se constituye como filosófica o poética y a veces, anuncia un sistema o cualidad modélica alternativa a la llamada realidad fáctica.

En su sentido más pragmático el movimiento moderno estandarizó la vida, dibujando en el sentido de la organización y la economía de los medios. Por otro lado, y el que en su generalidad nos ocupa, en una línea paralela se acompañan las visiones de definición utópica. Gran parte de éstas son ilustraciones de modos de vida alternativos que modifican en sí mismo la lógica de la arquitectura como un laboratorio del cuerpo y para el cuerpo. Partiendo de su característica situación de ensayo, la arquitectura en general está diseñada hacia las relaciones de ocupación corporal y la convivencia entre éstos, que los aloja e incorpora en sus movimientos en la complejidad de la

⁸⁵ Según el diccionario de la R.A.E, el vocablo Habitáculo : (Del lat. *habitaculum*) 1. m. habitación (lugar destinado a vivienda). 2. m. Recinto de pequeñas dimensiones destinado a ser ocupado por personas o animales. 3. m. *Ecol.* hábitat.

vida, particularmente, la arquitectura es la separación física entre espacio público y privado, pues en este eje se pueden pesar los habitáculos con objetivos públicos (los que hoy aparecen como propuestas de cohesión social y urbana) y los privados, diseñados éstos desde el interior del propio cuerpo. En realidad, la arquitectura ha estado desde sus inicios relacionada con el cuerpo, como en las plantas de los templos, las nervaduras de las bóvedas góticas, la comparación con el cuerpo de Cristo y en síntesis corporizado con la planta en cruz de las iglesias, las órdenes clásicas en su alusión al cuerpo y la columna, el rostro y la cornisa o aún en la derivación para los géneros masculino y femenino (atlantes y cariátides), ante todo una relación idealizada y mitificada. Esta lejana existencia vitruviana desembocó al *Modulor*⁸⁶ (1948) de Le Corbusier, que nos separan escasos sesenta años, sería la visión del modernismo utilitario de la máquina. En gran medida, las relaciones entre arquitectura y arte han beneficiado de conceptos demasiado estancos, lo que en realidad ocurre en nuestra contemporaneidad es un hecho de confluencia medial y de hibridación que se ha generado desde las vanguardias históricas bajo la bandera del arte total transformado en arte = vida.

Teniendo en cuenta este espacio de la intimidad, como el espacio de lo íntimo, de la construcción próxima al cuerpo y participando de la declaración cultural y vivencial del lugar, podremos generalizar que “el lugar no es el espacio que nos pertenece, sino aquél al que nosotros pertenecemos”⁸⁷. Nos encontramos en la categoría de lo orgánico y próximo al entorno humano (biológico), uno de lo ejemplos que ha mantenido este ideal de la arquitectura corpórea, capa o piel del habitante y que constituye un trasvasar de los límites entre el arte y la arquitectura.

Ante esta superación podremos particularizar el caso del arquitecto austríaco **Frederick Kiesler** (1890–1965), autor de una arquitectura íntimamente orgánica, vivida y modelada por su cuerpo (*Bucephalus*, 1964) como un proyecto interminable, las *Endless House* (1959), particularizan el

⁸⁶ Su primera publicación es de 1948, sucediéndole la segunda en 1955 (*Modulor 2*)

⁸⁷ MADERUELO, Javier: **La Idea de espacio en la Arquitectura y el Arte Contemporáneos 1960 - 1989**, *op.cit.* Pág. 17

deseo de una arquitectura entrañable y biológica muy relacionada con la arquitectura primitiva y moldeada en su propia vivencia ritualizada, por ello desconectada y contraria al movimiento moderno:

“Habitar para Kiesler supone la producción de significado ligado al espacio, y como consecuencia de ello, el establecimiento de la “relación biotécnica” con el entorno. Todas las funciones humanas están subordinadas a esta idea de habitar, y la *Endless House* es la representación de este concepto”⁸⁸.



Frederick Kiesler, *Bucephalus*, 1964

Según esta visión personal, Kiesler abogaba un retorno a la naturaleza, intenta mantener una relación ancestral entre cuerpo y habitar, sus proyectos suelen estar realizados en maquetas o ensayos y la predilección por arriesgar procedimientos técnicos de carácter fisiológico y biológico acercan el cuerpo a los vacíos y volúmenes de la casa ocupada temporalmente en su fabricación o en este caso una arquitectura intrínsecamente epidérmica, y visceral, según Kiesler:

⁸⁸ MORALES, José: **La Disolución de la Estancia, Transformaciones domésticas 1930-1960**, Editorial RUEDA, Madrid, 2005. Pág. 212

"(...)La casa no es una máquina, ni la máquina una obra de arte. La casa es un organismo viviente y no sólo una reunión de materiales muertos. (...) La casa es una piel del cuerpo humano"⁸⁹.

En su capacidad de entender la arquitectura como una extensión corporal, basa sus teorías en su *Manifiesto del correalismo o los estados unidos de las artes plásticas* (1947), que contiene un sistema de leyes sobre la interactividad de fuerzas con el habitáculo construido, pactando con un estado de *simbiosis* entre cuerpo y habitación, pero sobretodo constituye una crítica hacia la arquitectura funcionalista y racionalista. Por ello, esta simbiosis arquitectónico-corporal se comportaría como un organismo vivo, en continua transformación:

"Habitar significaría una reunión del cuerpo en el espacio; la realización de una tarea que significará un gasto biológico, una transformación de energías y de fuerzas. Por eso, si la *Endless* se hubiera construido, sólo podría haber sido habitada por Kiesler para ser abandonada posteriormente, como una crisálida desechada por el organismo viviente"⁹⁰.

Una llamada biológica hasta el más significativo ser, se presume en la obra de Kiesler, que a su vez desarrolló otro tipo de visiones cuasi arquitectónicas⁹¹, podemos establecer que una de las necesidades del mismo es la utilización del espacio y su significado para con el cuerpo más inmediato. Kiesler tiene la noción de la funcionalidad, ser una componente pragmática de la arquitectura, inherente a su existencia, proponiendo algo más en su creación escultórica "personal", y "se da cuenta de que es la funcionalidad utilitaria la

⁸⁹ *idem*. Frederick Kiesler citado sobre su *Manifiesto del Correalismo* : "La habitación debe ayudar al desarrollo de las fuerzas vitales y no debe servir a los excesos artísticos o al orgulloso espíritu de posesión. Ésta debe responder a las necesidades interiores del hombre... no podemos confiar ni en el paraíso industrial ni en la ciencia de un solo arquitecto... habitar es una necesidad eternamente inmediata y apremiante"

⁹⁰ *ibid*. Pág. 222

⁹¹ "(...)hizo a lo largo de su vida numerosos diseños teatrales, carteles, panfletos, montajes de exposiciones, e inventó dispositivos para la contemplación de las obras de arte, además de un curioso aparato, la *Vision Machine* (1938-1942), cuyo propósito habría sido "demostrar de manera concreta que una percepción visual es una correlación de fuerzas" En RAMÍREZ, Juan Antonio: **Edificios-cuerpo**, Ed. Siruela, Madrid, 2003. Pág. 71

que le resta capacidad artística, por eso idea un nuevo concepto, la “psicofunción”⁹².



André Bloc. *Habitáculo nº 1*. 1962

Otra manifestación relacionada con la empática cuestión cuerpo y habitáculo, podrá ser encontrada en la obra del arquitecto **André Bloc** (1896-1966), en semejantes moldes a los de Kiesler, que tratan al binomio escultura/arquitectura con límites difusos, hasta confundir cuerpo con entorno habitable, espacio penetrable y ante todo, relacional de la escala humana y lo orgánico. Bloc funda en 1951 el *groupe espace*⁹³, con el objetivo de recuperar

⁹² Por “psicofunción” se entiende la extensión psicológica del entorno en los materiales adoptados y que sobrepasan la mera y higiénica eficacia moderna. “Ese suplemento viene determinado por las cualidades psicológicas que se pueden asignar a los diferentes materiales, colores y texturas, con independencia de la forma o el tamaño que estos adopten” MADERUELO, Javier: **La Idea de Espacio en la arquitectura y el Arte contemporáneos 1960 – 1989**, *op.cit.* Pág. 62.

⁹³ Formaban parte: Jean Dewasne, Etienne Bóthy, Jean Gorin, Félix Del Marle, Edgard Pillet, Victor Vasarely y Nicolas Schöffer. Un grupo heterogéneo de pintores, arquitectos y escultores que consideraban el arte como fenómeno social.

las visiones Constructivista y Neo-plasticista en su intento de aplicación al urbanismo, donde su dedicación plena a la arquitectura es decidida cuando conoce a Le Corbusier.

Las esculturas - habitáculos de Bloc parecen imitar la naturaleza, podremos sugerir que son dependencias de un enmarcado hedonista y sensual que encontramos en el periodo barroco o en el mismo *art nouveau* y que prolongan la estética de las grutas, cuevas y lugares fantásticos, pero su gran novedad es la de apenas existir como “edificios – cuerpo”, lugares de la ubicación. Sus primeras grandes esculturas fueron construidas entre 1949 y 1956, Bloc creía en un arte utilitario, para éste, el artista tendría que dejar la periferia de la sociedad, de aquí, parte su interés en la utilidad de estas esculturas – habitáculos. Cercanas a este entorno particular, le suceden contemporáneas construcciones que ritualizan esta dedicación de construir con el sentido de ofrecer una alternativa. Se dieron a conocer un sinnúmero de artistas, en su mayoría autodidactas que se interesaron por esta especie de arquitectura-cuerpo onírica y fantástica, dejada al margen del análisis e interpretación del estudio artístico, siendo muy equiparables a la versión de ensueño literario con una mezcla de obsesión personal, una escultura habitáculo que pretende alojar al autor como un *mago excéntrico*⁹⁴.

⁹⁴ Podremos recordar aquí un sin fin de artistas con este género surrealista, que utilizando diversos materiales de desecho (colectores) edifican una arquitectura no normalizada pero claramente natural y de ensueño personal. En este género, los creadores representan un papel de “artistas filósofos”, excéntricos o como artistas populares largamente connotados con un imaginario *Art Brut*, utilizan una libertad fantástica no restringida a las leyes de construcción y a los estilos históricos concretos. Evocar este tipo de arquitecturas fantásticas sería como materializar algunos de los grabados de Giovanni Battista Piranesi, resultantes de un proyecto de catalogación del mundo de los objetos y de las rarezas, como de un *cabinet d’amateur* gigante, combinando lo histórico y enciclopédico con el coleccionismo edificado del pasado. Con base en estos mundos personales, podemos recordar el jardín surrealista de Edward James (que soportó y colaboró con Max Ernst, Salvador Dalí, Magritte...) en Xilitla, México. Entre otros constructores de estos mundos evasivos y personales (habitables) podemos nombrar : Chevalier Racine de Monville (s. XVIII), que habitó la casa-columna en Retz, cerca de Paris, muy al gusto del los jardines románticos ingleses (construcción François Barbier, 1780); Juan O’Gorman, Robert Tatin, Bruno Weber, Joseph Ferdinand Cheval (cartero y creador del “Palacio Ideal”, muy adorado por los surrealistas), Robert Garcet (La torre del Apocalipsis), Simon Rodia (Torre Watts), Godfried Gabriel (*bottlerama*), Abuela Prisbrey (pueblo botella), Karl Junker (Casa Junker), Marcel Dhièvre (*Petit Paris*), Father Matthias (*Holy Gost Park*), Raymond Isidore, Robert Vasseur, Clarence Schmidt (*Woodstock*), Roger Chomeau (conocido como Chomo), Romano Gabriel, Pierre Azevard, y Armando Muñoz García...entre muchos otros. A la par de estas edificaciones excéntricas podemos entablar un paralelo con artistas del *millieu*, reconocidos por sus habituales trabajos de escultura y pintura pero

Tal vez, el más importante en este contexto sea **Joseph Ferdinand Cheval** (1836 – 1924), conocido como el cartero, pues ésta era la profesión que desempeñaba, Cheval construyó su *Palacio Ideal* durante cerca de 33 años, una morada muy especial, atendiendo que ésta se enmarca en la arquitectura de lo fantástico, pieza a pieza, fue realizando la obra de su vida, un “monumento personal” que pretendía ser a la vez su tumba⁹⁵, con piedras, conchas, vidrios, realizando extrañas criaturas y animales, ve por terminada su obra en 1912.



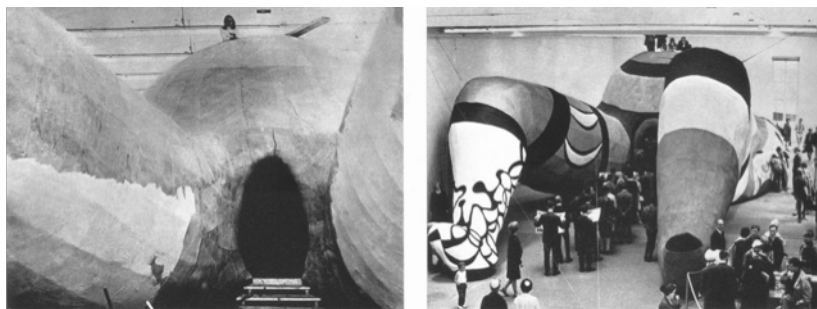
Joseph Ferdinand Cheval (el cartero) *Palacio Ideal*,
1912

Desde ese entonces ha atraído la atención de curiosos y hoy en día de turistas, lo que importa destacar es su continuidad en la línea de artistas de

que también desarrollaron sus inquietudes a través de los híbridos escultura–habitable, de entre estos, se han destacado: Kurt Schwitters en *Merzbau* (1923 – 37); Jean Dubuffet en *Closerie Falballe* (1967-69), Obra colectiva de Tingely y Nicky de Saint Phalle *Le Monstre dans la Forêt* en Milly la Floresta (1969), ésta última muy influenciada por la arquitectura de Gaudi y algunas expresamente de aplicación arquitectónica, que anuncia una interesante y personal desviación expresiva: Rudolf Stainer Goetheanum (1913-22), y Eric Mendelson, autor de la célebre *Torre Einstein* (1921)

⁹⁵ La ley francesa no lo permitía, por ello, Cheval decide construir su propia tumba en el cementerio local de Hauterives, durante ocho años, entre 1914 y 1922 realiza su *Tombeau du silence et du repos sans fin* (tumba del silencio y descanso sin fin), fallece dos años más tarde.

siguientes generaciones, recordemos que durante los años treinta fue un ídolo de los surrealistas (reconocido por Breton y Picasso), así como ha despertado gran influencia (junto a Antoni Gaudí) en la obra de **Nicky de Saint Phalle**.



Nicky de Saint Phalle, *She (a cathedral)*, 1966

La arquitectura fantástica o surrealizante consiste en realidad en espacios que materializan el sentido de penetración y descubrimiento de una “arquitectura-cuerpo”, por ello, resulta de gran interés recordar la escultura habitable construida en 1966 por **Nicky de Saint Phalle** (1930 - 2002), ante el contexto del *Nouveau realismo*. **Saint Phalle**, realiza en el Museo de Arte Moderno de Estocolmo, fruto de la colaboración entre Jean Tinguely y Per Olof Ultvedt, una descomunal figura femenina, esta gigante y cavernosa podía ser accedida a través de una apertura situada en la zona vaginal controlando la entrada con un semáforo de tránsito. Dentro de este espacio se podría visitar un bar, experimentar un tobogán y asistir a la proyección de un film de Greta Garbo, a la vez se podía oír una musicalidad realizada a través de piezas mecánicas en su interior (Jean Tinguely) de característica juguetona y barroca. Saint Phalle empezó su obra escultórica con las “Nanas”, unas figuras femeninas de dimensiones próximas a lo natural hasta conseguir penetrar en su interior, en ello parece existir una cualidad de lo femenino y a la vez de lo maternal, asociando ésta última al cobijo y la protección. En 1972 realiza la vivienda particular de Roger Nellens. Nellens pretendía una escultura de grandes dimensiones en el jardín, acudiendo a la artista, Saint Phalle crea uno

de sus refugios para soñar.



Kurt Schwitters, *Merzbau*. 1933

Clave en el conocimiento de la cavernas modernas es la instalación *Merzbau* de **Kurt Schwitters** (1887 – 1948), la primera vez que se utilizó la palabra *Merzbau* (construcción Merz) fué en 1933, Schwitters alteró los interiores de espacios habitables empezando por una forma semejante a la columna (*columna de Schwitters*) y terminando en laberintos, dedicando esta catedral privada al dadaísmo, disponiendo sus pequeñas esculturas y relieves, a lo largo de su vida siendo estos también su taller, siendo *Merzbau* la más conocida, basada en la transformación de seis o más habitaciones de la casa familiar en Hannover (Waldhausenstrasse 5), los trabajos empezaron en 1923, siendo terminada la primera habitación en 1933, Schwitters extendió esta caverna de arquitectura fantástica a otras dependencias de la casa hasta su viaje a Noruega en 1937, lamentablemente destruída en un bombardeo aliado en 1943 llegando hasta nuestros días a través de documentos fotográficos y correspondencia. Su difusión se dió gracias a la reproducción en el periódico del grupo *abstraction-cr  ation* (1933/4) y a su exposici  n en el Museo de Arte

Moderno de Nueva York (1936). Hoy se puede admirar una reconstrucción (1983) que se exhibe permanente en el Museo Sprengel de Hannover en Alemania, o visitar la pequeña *Schwittershytta*, cerca de Molde, Noruega, dónde vivió entre 1934/39, en este período produjo una de sus mas existosas esculturas de gran escala, el *Merzsäule* (o columna) (1937).

"Yes I was very ill, I became increasingly thin, but my spirit could not be beaten. I devoted every minute I could to my work. My Merzbarn is better and more important than anything I have done up to now"⁹⁶

Continuando su afán de construcción en los dominios de lo habitable, Schwitters pasó los últimos años de su vida en Ambleside (Reino Unido), allí desarrolló su última construcción *Merz* en un establo (*Merzbarn*), realizando un relieve en una de las paredes del establo, de carácter formalmente retrospectivo y simplificado, contenido por la reunión de abstracción orgánica y motivos post cubistas que han caracterizado toda su obra del pasado. En *Merzbarn* se siente especialmente una atmósfera de origen e introspección. La pared que contiene ha sido retirada de su local original en 1965, puede ser visitada hoy en la *Hatton Gallery* de la Universidad de Newcastle, el último trabajo de Schwitters define el futuro de sus investigaciones, *The Project Merzbarn*⁹⁷. En términos espaciales y expansivos de un universo personal o tectónico si se prefiere, se destaca en la segunda década del siglo XX la Habitación *Proun*⁹⁸ (1923) de **El Lissitzki** (1890 - 1941), espacio definido por el autor, como "algo situado entre la pintura y la arquitectura", referencia

⁹⁶ "Sí, estaba muy enfermo; adelgacé bastante, pero no me dejé llevar. Dedicué todos los minutos que pude a mi trabajo. Mi *Merzbarn* es mejor y más importante que cualquier otra cosa que he realizado hasta la fecha" traducción propia, Kurt Schwitters sobre *Merzbarn*, su última construcción *Merz*. (traducción propia) Véase: <http://www.merzbarn.net/merzbarn/> [último acceso 08-12-2009]

⁹⁷ La organización LITTORAL se ha encargado de mantener la memoria de Schwitters, adquiriendo los terrenos donde se ubica el establo que alojó su pared (*Merzbau*). Se pretende con ello dinamizar el espacio a través de encuentros de poesía y la estancia para artistas, a su vez se preparan proyectos arquitectónicos para el futuro museo Kurt Switters, algunos artistas entre los cuales, Richard Hamilton que "redescubrió" la *Merzbarn* en los 60 se dedicó a una campaña de sensibilización por la preservación de este espacio ante la TATE y el Arts Council en salvar la obra así como organizó el traslado costoso de la pared que contiene la mayor parte del trabajo hasta la *Hatton Gallery* donde se puede visitar. <http://www.merzbarn.net/> [último acceso 08-12-2009]

⁹⁸ *Proyecto para la Afirmación de lo Nuevo* (aproximadamente)

semejante a la que su colega Naum Gabo haría entre escultura y arquitectura. La habitación *Proun*, consiste básicamente en la exploración visual del comportamiento y situación de espacio geométrico de los elementos del Suprematismo, siendo estos los fundamentales a la concepción de un universo objetual. Hasta ese momento, la exploración del lenguaje estaba reservado a las dos dimensiones, **Lissitzky** propone su expansión demostrativa en el *Grosse Berliner Kunstausstellung*, posibilitando estas mismas como base de reflexión futura en aplicaciones utilitarias de la arquitectura y el diseño suprematistas. En palabras de Lissitzky:

“El Proun empieza en el plano, avanza hacia el modelo especial y de allí para la construcción de todos los objetos de la vida en general. Sobre este punto de vista, Proun sobrepasa a la pintura y a sus artistas, por un lado, a la máquina y al ingeniero, por otro. Pasa a estructurar el espacio, fragmentándolo con los elementos de todas las dimensiones, y construye una nueva y versátil figura de la naturaleza, si bien que uniforme”.⁹⁹

Lissitzky demuestra una visionaria complejidad con sus ensayos espaciales lanzando los elementos y la gramática para el diseño del ambiente conclusivo de entornos constructivistas y utilitaristas, por ello cabe destacar la importancia de la interferencia entre escultura y arquitectura en este preciso momento, como un intercambio de papeles:

“El intento de funcionalización de la escultura tiene su origen en el Constructivismo ruso (...) dejaron de lado el carácter estrictamente representativo en que la burguesía había confinado a la escultura para convertirla en un instrumento de utilidad revolucionaria”¹⁰⁰.

Es relevante recordar que en sintonía con estas exploraciones se llevaban a cabo los estudios para la aplicación arquitectónica de **Kasimir Malevich** (1878 - 1935), considerados como una alusión expansiva y visionaria como lo representa su referencia de la serie *planity o arkhitektony*, que

⁹⁹ GAMARD, Elizabeth Burns: **Kurt Schwitters's Marzbau, The Cathedral of Erotic Misery**, Princeton Architectural Press, New York, 2000. Pág. 150

¹⁰⁰ MADERUELO, Javier: **La Idea de Espacio en la Arquitectura y el Arte Contemporáneos, 1960 – 1989**, *op.cit.* Pág. 66

veremos más adelante con relación al tema de la maqueta.

El paisaje arquitectónico ha sido explorado como un lugar de la inconsciencia y de lo onírico, ejemplo de ello lo demuestran las “escenas” metafísicas y surrealizantes de **Giorgio de Chirico**, **Salvador Dalí** y **Carlo Carrá** y en alusiones menos directas en algunas pinturas de **Max Ernst** y **Victor Brauner**. La presencia de lo arquitectónico asume una antropomorfización escultórica, una especie de presencia animada de cuerpos pétreos y metamorfoseados que se pueden escalar o penetrar para habitarlos. Representan en ello una duplicación y extensión del cuerpo así como invitan a una manifestación erótica y del deseo. A esto le llamamos “edificios cuerpo”¹⁰¹, un cuerpo escultural, que podríamos relacionar con las referencias en los mitos e historias enmarcados por la figura de la estatua monumental, como lo representa el caso del *Coloso de Rodas* (siglo III a. C), o la decimonónica *Estatua de la Libertad* (1886), entre estos dos ejemplos muy distantes se configura un concepto mítico, el de la estatua viviente¹⁰² que largamente se explotó en la antigüedad. Ante una incógnita o ambivalente versión el espectro surrealista juega con la escala humana, a pesar de pictórica, enmarca una dilución entre edificio y maniquí, ante esta observación nos ha parecido relevante las posibles relaciones que en palabras de Juan Antonio Ramírez nos elucidan:

“Es importante esta invención artística del maniquí, que no es una escultura sino el recipiente, molde o contenedor hipotético de las ropas de muchos seres

¹⁰¹ Véase: RAMÍREZ, Juan Antonio: **Edificios-cuerpo, Cuerpo humano y arquitectura: analogías, metáforas, derivaciones**, Siruela, Madrid, 2003.

¹⁰² La escuela de Alejandría contaba con Herón (126 - 50 a.C ?) al cual le es atribuida la construcción de algunos dispositivos accionados por vapor, su *tratado de Neumática* es un principio del registro de los instrumentos mecánicos en el que se destacó la Eolípila, un artefacto que generaba el movimiento automatizado gracias al calentamiento de una esfera metálica que permitía ingeniosamente un movimiento cíclico gracias a dos tubos que invertidos propulsaban dicha rotación debido al escape simultáneo de los vapores, entre otros conocidos se juntan las invenciones de Dédalo (Daídalos) en la mitología griega es conocido entre muchas obras el laberinto del Minotauro, como escultor y arquitecto, se dice que sus creaciones escultóricas catalogadas como “vivientes” eran de tal perfección que parecían engañar a los hombres, “incluso caminaban”, estos ingenios de principio mecánico han establecido un hito en la civilización, así como ha creado la metáfora del simulacro con el caballo de Troya.

humanos. Se trata de la evocación más abstracta y neutral del cuerpo humano que cabe imaginar, y por eso mismo guarda un gran parentesco secreto con la arquitectura, que es también un soporte más o menos mediatizador de habitantes o de usuarios variados¹⁰³.

Una indicación que nos esclarece la relación entre lo corpóreo y lo habitable, a la vez, la importante revelación de funcionalidades oníricas y placenteras que ocurren sobretudo en el campo terreno sexual que veremos más adelante. Cabe aquí destacar el deseo daliniano por el paisaje arquitectónico, en aquél entonces sobre Manhattan, también descubre un objeto para su “método paranoico crítico”, eso es testimonio en dibujos de la adaptación pictórica del *Ángelus* de **Millet** (1814 - 1875), arquitecturas humanas que podrá sintetizarse en su pabellón para la Feria Mundial de 1939:

“...Dalí instala su primer proyecto arquitectónico: un pabellón de escayola que contiene El sueño de Venus. Oficiosamente se le llama “20.000 piernas bajo el mar”.

En esencia, consiste en un pilón habitado por representantes de las mujeres norteamericanas: delgadas, atléticas y fuertes, pero femeninas y seductoras.

El exterior – un implacable montaje de lo “extraño” – pone de manifiesto la sabiduría del manhattanismo al aislar lo inconfesable tras la fachada de lo corriente.

Al abandonar su pretensión de apropiarse de todo Manhattan mediante las palabras, a cambio de la construcción de un fragmento específico de arquitectura daliniana real, Dalí se arriesga a pasar de lo sublime a lo ridículo¹⁰⁴.

Estas inquietudes del espacio arquitectónico y en particular de lo habitable, es plasmado en una pequeña obra (modelo) de **Alberto Giacometti** (1901-1966), su célebre, *la mansión a las 4 de la madrugada* (1932/33), parece ser un dibujo en el espacio, esta obra enigmática¹⁰⁵ que reúne vida, amor y muerte codificada por el sueño. En una escena freudiana donde participan a modo metafórico dos figuras femeninas (columna vertebral) y su madre a la

¹⁰³ RAMÍREZ, Juan Antonio: **Edificios-cuerpo, Cuerpo humano y arquitectura: analogías, metáforas, derivaciones**, Siruela, Madrid, 2003. Pág. 48

¹⁰⁴ KOOLHAAS, Rem: **Delirio de Nueva York, un manifiesto retroactivo para Manhattan**, 1ª edición (1978), Gustavo Gili, Barcelona, 2004. Pág. 275

¹⁰⁵ Su formalización podrá ser inspirada de alguna forma en elementos de escena del teatro experimental de Vsevolod Meyerhold (1974 – 1949) y los principios de teatro biomecánico.

izquierda, el propio Giacometti asume la figura fálica situada en la torre inacabada. Constituyen las metáforas “existenciales” del universo de la intimidad, un límite impuesto por la pequeña pieza escultórica, entre la naturaleza del relicario y la maqueta. Otra obra que resulta en la aproximación de estas cualidades es *Project for a passageway* (1930), un ambiente escultórico innovador y antecedido ante el concepto de las décadas de los 70, realizado en escayola, en alusión lúdica y erótica, donde son visibles morfologías entre el pene y la vagina¹⁰⁶ nuevamente relacionada con la mujer, este proyecto horizontal devendrá ser penetrado y recorrido.

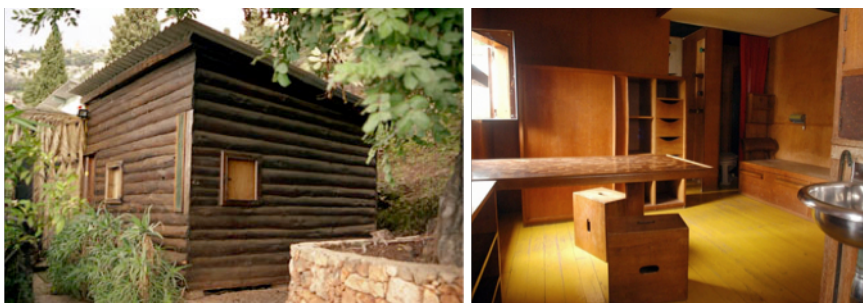
El paso decisivo, a pesar de la existencia de casos aislados, hacia la demostración de estos aspectos de la arquitectura en su condición de arte público *avant la lettre*, han sido primeramente experimentados por el escultor rumano **Constantin Brancusi** (1876 – 1957), en ello, ha creado el espacio poético de la “utilidad”, entre lo arquitectónico y lo escultórico, nos referimos ciertamente a su creación en Târgu Jiu, un lugar de la poesía escultórica, que tanto cumple un papel comunicativo como contemplativo, según Javier Maderuelo, Brancusi construye un “ambiente escultórico” totalmente renovador, y decididamente “expansivo” en las cualidades utilitarias de la escultura y la arquitectura, en esto revisaremos su obra con más profundidad en el próximo capítulo.

Continuando en la línea de las construcciones de la intimidad, otro caso al que nos acercamos es el de la construcción del pintor **Jean Dubuffet** (1901 - 1985), la *Closerie Falbala* (1967), la simulación de un jardín amurallado situado la *Villa Falbala* construida con el objetivo de proteger su *Cabinet Logologique* (1967-1969) que reúne la serie de trabajos sobre el ciclo *Hourloupe* empezados hacia 1962 y finalizados en 1974, empezó esta serie con la edad de 61 años, el significado de *Hourloupe* se entiende a partir de

¹⁰⁶ Este modelo escultóricamente sexual podría ser muy equiparable a las actuales esculturas desarrolladas por el AVL (Atelier Van Lieshout), que analizaremos en el 2º y 3er capítulos.

hurler (aullar) y *hululer* (hulular). Si el caso de albergar la memoria personal como ha ocurrido con la obra de Dubuffet resulta demasiado egoísta y enmarcada en la posición del arte moderno, de pleno descubrimiento de purismos formales, cabe aquí destacar que la posición de la postguerra incluye la recuperación de la memoria colectiva, un asunto ya anteriormente descrito en capítulo anterior cuando monumento y contra monumento en particular hacia el drama de la 2ª Guerra Mundial.

A su vez, **Le Corbusier**, el célebre arquitecto de la “ciudad radiante” crea su unidad personal de dimensión mínima, un habitáculo como propio refugio en Cap Martin (Sur de Francia), el Mediterráneo asumió en su obra el poder de lo vernáculo, *le petit cabanon* o cabina consiste en un arquetipo de su obra, la única casa construida para sí mismo, resulta en un espacio mínimo de habitación para vacaciones que contrasta en dimensión y complejidad con sus visiones arquitectónicas y urbanísticas, mantiene su relación espacial con el *Modulor*, materializada como un espacio rústico de pequeña dimensión (3,66 x 3,66 m) con el propósito de transmitir una imagen primitiva y de fundación de los principios de autenticidad, el *petit cabanon* fue creado para las funciones básicas como bañarse, descansar y comer, siendo diseñado para las mismas un mobiliario específico.



Le Corbusier, *Le petit cabannon*, 1952

Le Corbusier parece disfrutar de una próxima versión alegórica de la cabaña *heideggeriana*, pues es esclarecedora e indisociable de la vida y obra

del filósofo Martin Heidegger (1889 - 1976), este concepto de vivir en estado de reflexión contemplativa ha sido un ejemplo para investigadores de la arquitectura, en este sentido Heidegger se hace construir una vivienda de 6 x 7 metros llamando a éste sitio *die Hütte* (la cabaña) que situada en la selva negra al sur de Alemania le permitieron escribir desde 1922 y durante cinco décadas sus famosos textos y conferencias, “habitar el lugar” se ha considerado como esa necesidad de huida intimista y placentera al encuentro de la vida misma¹⁰⁷.

Ante estos ejemplos no podemos descartar el “ensayo sobre la arquitectura”¹⁰⁸ de 1753 realizado Marc-Antoine Laugier (1713 – 1769) este jesuita y teórico de la arquitectura describe la “cabaña primitiva” construida con ramas de los árboles en conexión directa de la imagen vitruviana de arquitectura, respetando el vocabulario de la antigüedad griega.

Es relevante la apreciación del arquitecto ante la ocupación y proximidad de un espacio como interioridad, en contraste con esto es algo muy patente en otros ejemplos de su autoría, recordemos algunos de los detalles que enaltecen el carácter de esa interioridad como la tendencia a la vigilancia plasmada de su *fenêtre en longueur*, en la especie de un edificio-ojo, el detalle de que hablamos es el del periscopio situado en el exterior de un ático, el *Apartamento De Beistegui*¹⁰⁹ (1929-30) y sus vistas exteriores estratégicamente estudiadas hacia los Campos Elíseos en París, uno de los detalles más interesantes es el de la metafórica chimenea de exterior que dibuja desde la intimidad una duplicación con la exterioridad del arco triunfal parisino:

“El interior del apartamento era para uso y disfrute de la mirada; paredes automatizadas, una pantalla de cine, artilugios que permitían la modificación por

¹⁰⁷ Véase: SHARR, Adam: **La cabaña de Heidegger: Un espacio para pensar**, Gustavo Gili, Barcelona, 2008.

¹⁰⁸ LAUGIER, Marc – Antoine: **Ensayo sobre la Arquitectura**, (1ª edición 1753), Ediciones Akal, Madrid, 1999.

¹⁰⁹ Una terraza-jardín localizada en los Campos Elíseos sería el encargo al arquitecto por parte del millonario De Beistegui, simpatizante del grupo surrealista.

medio de aparatos conducidos por poleas, etc. Todo ello culminado por el periscopio conectado a través de la escalera de caracol en el salón”¹¹⁰.



La Cabaña de Heidegger, (*die Hütte*) 1922

Prueba de una versión de su “máquina de habitar” materializada en el deseo de copiar los sistemas productivos de las líneas de montaje Ford, en este contexto se le aproxima a modo de anécdota el film *Mon Oncle* (1958) de **Jacques Tati**, una parodia muy concreta hacia la mecanización de lo habitable en los aspectos de la domótica como auxiliar de la vida íntima, aquí tenemos a *Monsieur Hulot* como protagonista que experimenta los artilugios de la modernidad y sus “trampas” funcionales.

Por otro lado, cabe resaltar que si la modernidad ha ampliado metafóricamente este fenómeno y producido de forma convincente la convivencia entre máquina, arquitectura y hombre, también no dejará de ser

¹¹⁰ MORALES, José: **La Disolución de la Estancia, Transformaciones domésticas 1930– 1960**, Editorial Rueda, Madrid, 2005. Pág. 12

realista y convincente una de las construcciones funcionales del arquitecto **Rem Koolhaas / OMA**. *Houselife*¹¹¹ es un film sobre los aspectos de la domótica de uno de sus proyectos, la *Maison à Bordeaux / Floirac House* (1995-8), una casa diseñada correspondiendo a las necesidades de un cliente discapacitado, motivación que constituye el concepto y eje central de la vivienda familiar diseñada por Koolhaas. Conformada por tres espacios, o “casas”, porque separadas en secciones independientes y conectadas a través de un novedoso sistema de elevación, una plataforma ascensor que establece la comunicación efectiva. En esta casa, se destacan entre otros detalles sus ventanas circulares que no dejarían de conectar como reminiscencias con los episódicos efectos sorpresa protagonizados por *Monsieur Hulot* en la película de los años cincuenta.

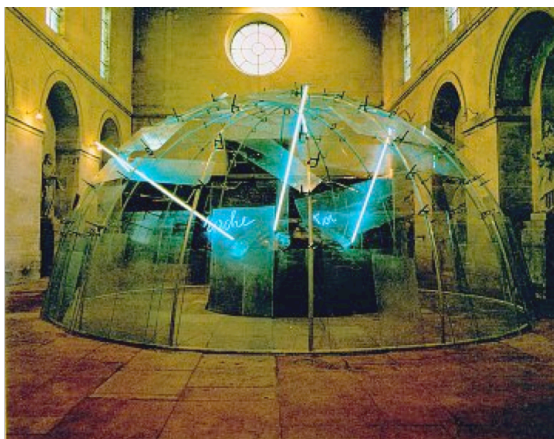


Jacques Tati, *Mon Oncle*, 1958

Los espacios de la intimidad pueden conectar con la experiencia de vida de sus creadores, **Mário Merz** (1925 - 2003), el artista del *arte povera*, utiliza por primera este tipo de cobijo en su obra *Giap's Igloo* (1968) siendo

¹¹¹ De Ila Bêka y Louise Lemoîne, insertado en la serie *Living Architectures*, que reúnen el impacto de arquitecturas específicas en la sociedad contemporánea: *XMAS* del arquitecto Richard Mier; *POMEROL* de los arquitectos Herzog & De Meuron y *HEHRY'S VERTIGO* del arquitecto Frank Ghery. Para más información se podrá consultar el sitio web: <http://www.bekafilms.it/> [último acceso 18-05-2009]

esta una construcción temporal de barro humedecido y neón con una famosa inscripción del general vietcong Vo Nguyen Giap: "If the Enemy Masses his Forces he Loses Ground, if he Scatters he Loses Strength" ¹¹².



Mario Merz, "8-5-3," 1985

Merz se ha ocupado de las preocupaciones sobre la existencia humana, el abrigo, la comida y la fuerte relación con la naturaleza, todas ellas muy conectadas con un período de su vida personal pasado en prisión debido a su inconformismo manifestado contra el fascismo italiano. Este arquetipo arquitectónico, es la célula original de habitación y protección para el hombre donde prevalece el aura de lo nómada, creando desde allí muchas variantes (con materiales primarios, barro, vidrio, palos...) el *igloo* constituye una visión personal del mundo con la expresión de una cultura alternativa y arcaica, Merz utiliza los principios de Fibonacci¹¹³ para gran parte de sus obras, esta descripción lógica de secuencia matemático-geométrica relacional entre el crecimiento patrón de la naturaleza que más tarde irá trasladar hacia la esfera social en obras como *Fibonacci Naples* (1970), un trabajo fotográfico realizado

¹¹² "Si el enemigo concentra sus fuerzas, pierde terreno; si los esparce, pierde fuerza", traducción propia.

¹¹³ Leonardo de Pisa (1170 – 1250) conocido también como Leonardo Pisano, Leonardo Bonaci, Leonardo Fibonacci, fue un matemático.

acerca de un grupo de trabajadores de una fábrica, esto constituye la prueba de relaciones ante experiencia íntima y la aplicación en la praxis social.

Todavía, podemos resaltar la ausencia o desaparición de lo habitable, en ello creemos que es de real interés citar una obra que destaca su válido acercamiento como testimonio de la historia y simultáneamente su especificación como obra de arte público disfrutando en ello, como denominador común la arquitectura. Determinando esta particularidad, *Missing House* (1990) una obra del artista **Christian Boltanski** (1944) consiste en una memoria permanente al identificar un lugar donde existía un edificio habitado por judíos que después de deportados a los campos de concentración fue habitado por alemanes no judíos, el edificio, desaparecido bajo bombardeo aliado en 1945 es resucitado a través de su espacio ocupado. Boltanski, que juntamente con sus alumnos decidió explorar y redescubrir quién vivía en cada piso, coloca sus nombres aproximadamente en las paredes de los edificios que le son contiguos, así, permítenos imaginar la vida interior y anterior de sus malogrados habitantes.

Cercana a esta actitud de renombramiento e invocación del pasado y por otros motivos naturales, que no los de la conquista y la condición humana, el pintor **Alberto Burri** (1915-1995) se encarga de eternizar la pequeña ciudad siciliana de Gibellina destruida por un terremoto en la década de los 60, siendo después poblada en las cercanías (Nuova Gibellina). El *Grande Cretto* (1980), es una referencia hacia la ausencia de lo habitable, muy cercana a las posiciones del *Land Art*, Burri construye un emplazamiento en el casco antiguo de la ciudad desaparecida, la obra resulta en la extensión de un área de 300 x 400 metros “modelada” por hormigón, evoca una “cartografía” urbana y social de sus pequeñas calles en juego laberíntico dibujando los límites de construcción de sus edificios desaparecidos, enmarcando las cualidades de la memoria de su anterior poblado.



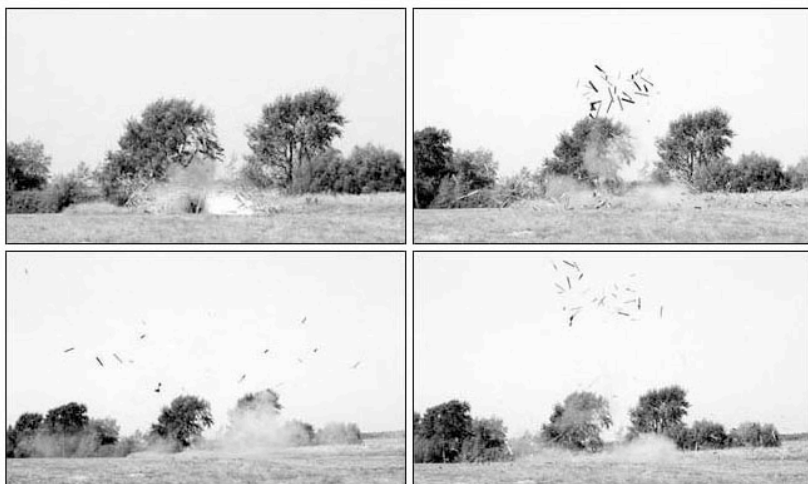
Alberto Burri, *Grande Cretto*, 1980

Sin apartarnos mucho de esta realidad de lo cotidiano y la violencia a que ello puede estar relacionada, no podemos dejar de hacer referencia a la estratégica adopción del desaparecimiento fantasmagórico de *House* (1993) una obra de **Rachel Whiteread**, que extiende los discursos acerca de la intimidad “atrapada” en el vaciado escultórico de sus vivencias asociadas, como ya hemos referido en el capítulo anterior, su obra resulta en un caso polémico de arte público, a la que se relacionan otras obras de su actividad ligada a la presencia de la memoria, lo que Whiteread indica es el vaciado de las emociones y una gran densidad psicológica enmarcada en la escala de lo habitable.

Estos ejemplos han constituido desde una incipiente construcción de refugios muy conectados a la intimidad del artista hasta la comunicación con el exterior por parte de visitantes, en algún caso, el binomio “arte público crítico” sería difícil de aplicar en absoluto, pero existen relaciones que contribuyen para una clara componente pedagógica y altruista en relación al tema de la memoria, visible en la obra a cielo abierto del *Grande Cretto* (Burri) o en *Missing house* (Boltanski), estas son opuestas a otras operaciones estéticas de

naturaleza embrionaria que destacan reacciones a partir del propio cuerpo (Kiesler) y prevalecen como una segunda piel, determinando el compromiso con la intimidad y el autoconocimiento :

“La arquitectura es el instrumento principal de nuestra relación con el tiempo y el espacio y de nuestra forma de dar una medida humana a esas dimensiones; domestica el espacio eterno y el tiempo infinito para que la humanidad lo tolere, lo habite y lo comprenda”¹¹⁴.

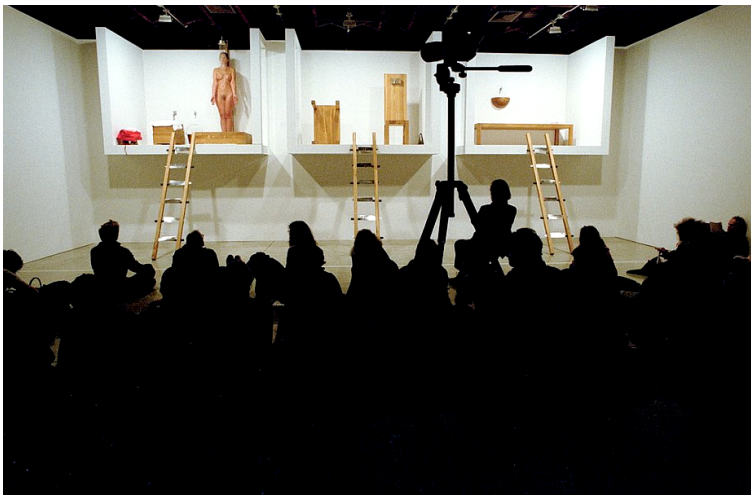


Cornelia Parker, *Cold Dark Matter: An Exploded View*, 1991

Desde una perspectiva sentimental podemos considerar a los espacios habitables en metáforas del espacio-violencia, desintegración y ritualización de las actividades cotidianas. Con la obra *Cold Dark Matter: An Exploded View* (1991) de **Cornelia Parker** (1956), la habitación explota literalmente. Consiste en un abrigo de jardín que metódicamente dispone de los innumerables objetos propios de estos espacios, a veces, objetos no deseados en la morada principal y dejados en un lugar destinados al refugio, un lugar seguro de las intemperies. Hasta su destrucción, programada por la artista a través de la

¹¹⁴ PALLASMAA, Juhani: **Los ojos de la piel**, Ed. Gustavo Gilli, Barcelona, 2006. Pág.16

explosión a cargo del ejército británico, Parker ha considerado esta obra como un juego metafórico de poder entre el abrigo, un espacio de protección y las fuerzas militares que a su vez, desempeñan también una función protectora. Después del acontecimiento, se ha procedido a la recolección de todos los objetos, así como los restos del abrigo para posteriormente disponerlos en el espacio como si estuvieran suspendidos en el acto inmediato a su destrucción, un efecto de congelación que vislumbramos como una mirada hacia lo íntimo a través de sus fragmentos.



Marina Abramovich, *The House with the ocean view*, 2002

Las relaciones entre intimidad y arquitectura pueden ser llevadas al ámbito de lo doméstico, muy vinculadas al papel de la mujer, ante estas cuestiones de género, la artista **Marina Abramovich** (1946), realiza la performance *The House with the ocean view* (2002), dónde construye tres espacios escenificados de habitabilidad y poblados de objetos domésticos como la mesa, silla o cama entre otros, estos espacios que no suelen ser abiertos a la contemplación, son estratégicamente contruidos para el público, seccionadas una de sus paredes con la ocupación provisional por Abramovich, se lleva a cabo un “monólogo” de acciones con la duración de 12 días,

realizando las funciones básicas relacionadas con lo cotidiano de la intimidad: pensar, lavarse, dormir..., y el diálogo entre los tres espacios conectados por aperturas y discontinuidad de un suelo que hacen resaltar el carácter de lo íntimo, un espacio distante y peligroso, sujeto a un constante precipicio y violencia. La zona donde tiene lugar el acontecimiento es aérea, suspendida en relación al público, por otro lado cabe destacar la protección de la intimidad que se podrá violar subiendo las tres escaleras disponibles que formadas por peldaños en cuchillo que advierten hacia los límites y advertencias de violar el lugar íntimo y personal. La entrega de Abramovich al público desde sus primeras performances con Ulay, ha llegado a una exploración pública sobre el sexo, una de sus más recientes obras lo comprueba, *Balkan erotic epic: Women in rain* (2005) que trata de desmitificar el sexo y los mitos asociados a éste. El sexo es en esta medida un tema episódico en arquitectura y notablemente las cualidades escultóricas depositan en ello un borrado de los límites. Ante esta evidencia, recordamos que a lo largo de la historia, sexo y arquitectura han estado relacionados ocasionalmente, no podemos olvidar que la arquitectura ha desarrollado sus cualidades formales y funcionales como extensión del cuerpo (de Vitrubio a Cesariano), por lo tanto de una arquitectura–cuerpo, como la “Cruz de Cristo”¹¹⁵ es reflejo de la planta de la mayoría de las iglesias, la configuración específica de la sexualidad, puede ser demostrada en ejemplos de dedicación exclusiva, la de los “edificios-sexo”, recordemos un proyecto de **Claude Nicolas Ledoux** (1736–1806), introductor de la “arquitectura parlante”, uno de los tres arquitectos visionarios del siglo XVIII (junto a Boullé, y Lequeu), en su edificio *Oikema* (1804), con planta en forma de falo, esta casa del placer, que no llegó a ser edificada, tenía como objetivo la introducción de los jóvenes en la vida sexual:

¹¹⁵ Visible en ejemplos como “La iglesia como cuerpo místico de Cristo” de Opinicus de Canastri (1340), los esquemas de Pietro Cataneo (ca. 1550) copiados por Francesco di Giorgio, y extensible hacia las órdenes, proporciones y medidas para una aplicación arquitectónica en columnas, cornisas con géneros y tipos humanos en A. Dürero (1528)

“Las habitaciones separadas de la *Oikema* se disponen a ambos lados de un pasillo central, ocupando todo ese pabellón longitudinal que dibuja, en la planta, el fuste del miembro viril”¹¹⁶.

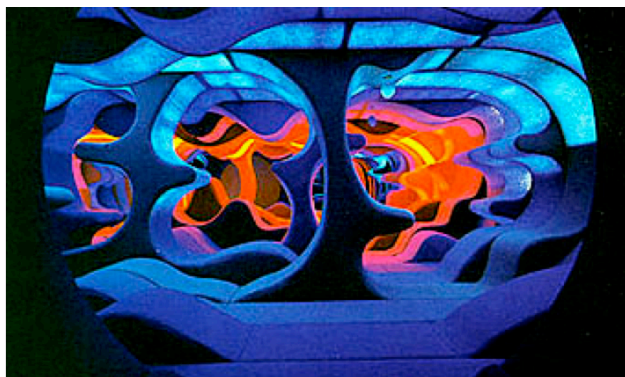
Sin remarcar este tiempo histórico podemos evocar otro ejemplo más próximo y también no edificado, en este caso del artista de la cibernética **Nicholas Schöffer** (1912-1992) en su *Centre de Loisirs Sexuels*, que consiste en un edificio con varios pisos y objetos sinuosos, apelativos al tacto y la visión estimulante. Ante esta evidencia de contexto, interpretamos en comparación el edificio diseñado por **Walter Gropius** (1883-1969), para servir el club Playboy de Londres (1964), como una continuidad de sus principios de *form follows function*, una obra del Gropius tardío con la aplicación de la arquitectura moderna como la antítesis de cualquier motivo de seducción y a la vez confrontar un ejemplo contemporáneo como el que representa los interiores de sensualidad propuestos por **Verner Panton** (1926-1998), en estos *environments*, en especial *Visiona 2* (1970), diferentes espacios que concentran la atención corporal como cálidos y receptivos envolventes de sensualidad sinuosa¹¹⁷.

Hacia la escenificación en la entrada del “lugar” es la obra de **Yves Klein** (1928-1962) realizada en 1958, con el título: *La specialization de la sensibilité à létat matiére première en sensibilité picturale stabilizée, Le Vide*, una performance pictórica realizada en la galería Iris Clerf. En este local, Klein removió todo del espacio blanco de la galería y dejando apenas un pequeño *cabinet*, próximo a una vitrina de interior de la cual haría uso para la entrada triunfal acompañada de la guardia republicana y la útil campaña de publicidad, que llevaría al público a participar con la mirada de una exposición “vacía”. Entrar en aquel microespacio supondría una renuncia a lo que se deja fuera, insertarse en el contexto de una caja simbólica como la huída para otra

¹¹⁶ RAMÍREZ, Juan Antonio: **Edificios-cuerpo, Cuerpo humano y arquitectura: analogías, metáforas, derivaciones**, Siruela, Madrid, 2003. Pág. 88

¹¹⁷ Concebido para la Feria Internacional del Mueble (*Internationalen Mobelmesse*) en Colonia, 1970. Estos ambientes fueron diseñados para la totalidad interior de un barco y propuesta por la Bayer AG al diseñador.

realidad, quizás tectónica. El interés por el espacio es notable en la obra de éste artista, y en ello, la arquitectura como una construcción artificial del espacio le será personal como podremos comprobar en el capítulo 2.5.



Verner Panton, *Visión 2*, 1970

Finalmente, nos gustaría remarcar que las cuestiones de la intimidad hacia la creación del resguardo corporal, el habitáculo “próximo”, la habitación mental asume ante todo aquí el papel de la presencia y la ocupación, una demarcación de territorio intimista y extremo. Hemos destacado como arquetipo la obra *Box Standing* (1961) del artista **Robert Morris**, que se inscribe como un hito de estas problemáticas inscritas en la cuestión de crear algo más que nos envuelva y se relacione con nuestra propia concentración, subrayando el aislamiento ante los otros. Sobre este estado de relaciones nos esclarece Morris:

“Art as a closed space, a refusal of communication, a secure refuge and defence against the outside world, a dead zone and buffer against others who would intrude”¹¹⁸.

¹¹⁸ “El Arte en cuanto a espacio cerrado, una negación de la comunicación, un refugio seguro y defensa contra el mundo exterior; una zona muerta que funciona como protección contra intrusos” (traducción propia). Entrevista con Simon Grant, publicada en TATE ETC, *issue* nº 14, 2008 disponible en: <http://www.tate.org.uk/tateetc/issue14/interviewmorris.htm> [último acceso 10-09-2009]



Robert Morris, *Box standing*, 1961

Personalmente, Morris establece una relación de incomunicación con el otro, una contradicción aparente en la realidad ontológica del arte, pero que resulta de una introspección muy particular en sus primeras obras realizadas en la década de los sesenta, de entre ellas la citada *Box Standing* y en particular *Passageway*, ambas de 1961. Realizadas en un contexto personal de auto-exclusión, en palabras de Morris, en esta relación de su cuerpo y su estado anímico esclarece:

"I move further into a kind of semi-autistic space which excludes the other"¹¹⁹.

¹¹⁹ *idem*. "Me muevo cada vez hacia dentro de una especie de espacio semi-autista que excluye el otro", (traducción propia)

Ante estas declaraciones nos cuestionamos si ésta podrá ser la razón principal que ha motivado los casos anteriormente expuestos, si entre Kiesler e Morris se procesa una necesidad biológica y mental para la afirmación de la auto-exclusión, utilizando para ello una escultura de lenguaje arquitectónico. Esto podrá ser explicado por un recurso de aislamiento, una estrategia de retroceso o continuidad conceptual hacia la infancia y la negación impuesta del mundo social de los adultos, creando así sus pequeños espacios privados, demostrando que el cuerpo se ubica en un espacio mínimo protector. Este “habitáculo” resulta como el espacio personal y constructor de imaginarios, consiste en una *praxis* íntima y de constante aproximación a la descubierta por uno mismo:

“La casa es una proyección directa del cuerpo y de sus sentimientos y actitudes: abrir o cerrar una puerta traduce directamente nuevas amistades u hostilidades dentro de la tribu”¹²⁰.



Robert Morris, *Passageway*, 1961

¹²⁰ TROVATO, Graziella: **DES-VELOS, Autonomía de la envolvente en la arquitectura contemporánea**, Akal / Textos de arquitectura 9, Madrid, 2007. Pág. 34

Es en este sentido, entre el *passage* de una actitud íntima y su exteriorización, nos interesa la actitud novedosa de **Krzttof Wodickzo** (1943) cuando utiliza la arquitectura de las ciudades como soporte de sus iniciáticas proyecciones. Aquí se ha empezado un “ritual” de acercamiento entre la intimidad de las clases desfavorecidas con la exposición en la esfera pública de las reclamaciones de una explicación, al gobierno, a la sociedad, al ciudadano. Proyectos como *The Real Estate* (1987), o la llevada a cabo en el *Conference Center of Ohio State University Columbus* (1984), declaran esa potente declaración del poder como personaje acéfalo.



Krzttof Wodickzo, *The Real Estate*, 1987

De este modo creemos que el discurso íntimo iniciado por **Marta Rosler** (1943) sobre las cualidades críticas del hogar protegido y aislado del mundo es uno de los mejores ejemplos entre arquitecturas críticas, englobando sobretodo las cuestiones del feminismo, como su serie de *collages* titulada, *Bringing the War Home* (1969–72) consistente en potentes metáforas sobre los discursos de la intimidad hogareña, sobre la protección ante el mundo exterior,

y sobretodo acerca de la condición femenina asociada al mundo de la “casa” en sus tareas cotidianas. Rosler ha ampliado nuevamente su discurso enfocando la actualidad en los “teatros de guerra” llevados a cabo por las tropas americanas en Afganistan e Iraq, ante estos escenarios “ajenos”, la mujer occidental coquetea con móviles de última generación y disfruta de su pacífica existencia.

“La casa está situada en el campo de batalla. Rosler elimina la distinción entre aquello que es transmitido por televisión y la domesticidad en sí misma”¹²¹

Desde una cartografía limitada hacia algunos ejemplos de entornos íntimos, fabricados, experimentados y escenificados por necesidades que pueden estar entre la construcción de entornos “biológicos” y la deconstrucción de crítica ácida y social, nos ha interesado en este primer encuentro redefinir el transcurso de “arquitecturas activas” desde los marcos de la intimidad a la experiencia colectiva.



Martha Rosler, *Cleaning the Drapes* (serie *Bringing the War Home*), 1969-72

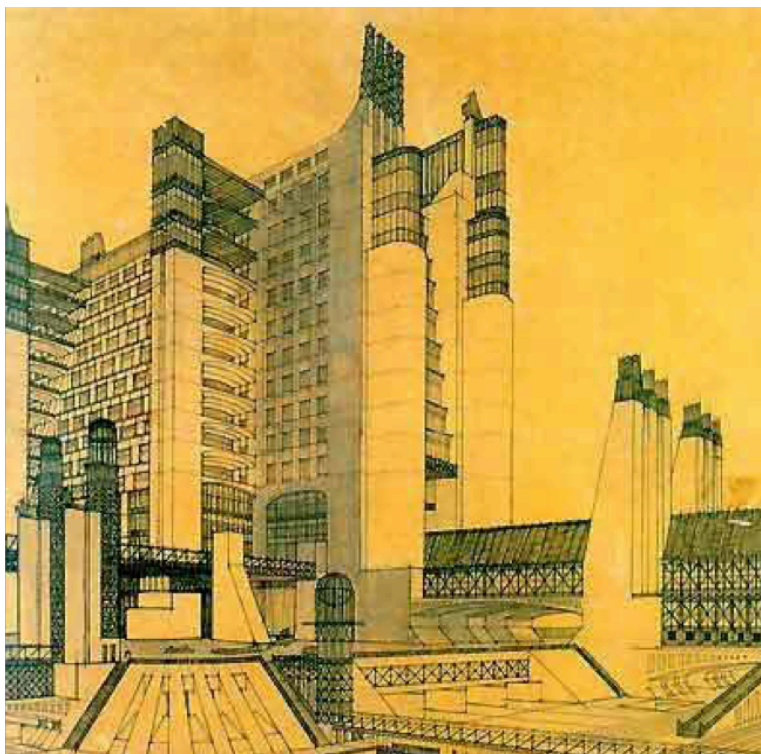
¹²¹ COLOMINA, Beatriz: **La Domesticidad en Guerra**, Centro de Arte Santa Monica, Barcelona, 2007, Pág.290

2.1 - Arquitecturas soñadoras, entre la “utópica” ciudad megaestructural y los independientes entornos fácticos



Buckminster Fuller, cúpula protectora sobre Nueva York, 1962

Creemos que es de vital importancia para el eclosionar del híbrido entre escultura y arquitectura (fundamentalmente en los últimos treinta años) que sean consideradas la adopción de una accesibilidad hacia los métodos constructivos y modelos sociales alternativos que han experimentado una hipótesis de vida en organización. La descomunal masa de las megaestructuras representan los antípodas de la habitabilidad en relación a la proximidad inherente al concepto de comunidad, aunque estos macizos portantes pretendan de una forma general la vida en comunión y la persecución del efecto social. Sí por un lado tenemos al nomadismo como recurso de independencia y a la búsqueda constante del equilibrio en la captación de lo natural, al encontrar cuerpo y naturaleza, en frente a esta búsqueda del “cuerpo propio” tenemos a la hiperconstrucción, la megaestructura está inscrita en el discurso apasionado de las utopías y posibilidades de organizar la vida que tuvieron su elocuente frenesí entre finales de la década de los cincuenta hasta los setenta.



Sant'Elia, *La Città Nuova*, 1914

Uno de los ejemplos visionarios más radicales consiste en el diseño de la “Ciudad global” (1969), esta propuesta parte de los arquitectos **Mike Mitchell** y **Alan Boutwell**, consiste en una ciudad de edificio único extendida en línea recta entre San Francisco y Nueva York, suspendida por pilares con una altura de 100 metros, en su interior tendría alojada la vida urbana y el trayecto entre las varias ciudades que estaría asegurada a través de un complejo sistema de carreteras. Sobre ello, Rayner Banham nos aclara, que muchas de estas ideas aparentemente revolucionarias serían a su vez encuentros entre el deseo de reunión de las teorías de la modernidad y sobretudo un nostálgico recuerdo de la obra del futurista italiano **Sant' Elia** (1888-1916) plasmada en los bocetos de sus ciudades vertiginosas, como es visible en *Città Nuova* (1914), este tipo de construcciones revolucionarias ciertamente ha inspirado todo el siglo XX en relación a episodios visionarios de la literatura y el cine, Sant'Elia preconizaba

por el “factor práctico” de la ciudad megaestructural aliada a la poesía de la velocidad como condiciones esenciales para una estética de la vida, frente a esta propuesta tendremos que evocar al arquitecto **Virgilio Marchi** (1895-1960), que incorpora el “factor artístico” contraponiendo de cierta forma lo megaestructural por propuestas escultóricas y que a nuestro ver se inscriben en un género “arch-art” *avant la lettre*.



Virgilio Marchi, *Manifesto dell'architettura futurista*, 1920

Perteneciente a la generación del “Segundo Futurismo” (1917-44) desarrolló sobretodo en teoría sus propuestas de “arquitectura dramática” en el “Manifiesto de la Arquitectura Futurista. Estado de ánimo dramático” (1920), donde coincide con el manifiesto de Sant ´ Elia en una crítica ácida al pasado proponiendo el concepto arquitectónico alternativo de “escultura habitable”,

dinámica y transformable, frente a la denominación del racionalismo arquitectónico como “máquina para habitar”, en este sentido, Juan Agustín Mancebo valora la significancia pionera de Virgilio Marchi como teórico en la equiparación de arquitectura-arte.

“Reivindicaba la igualdad entre la arquitectura y el arte. Buscaba la misma renovación en la arquitectura que han tenido en el futurismo las demás disciplinas artísticas”¹²²

De este modo, los ejemplos anteriormente vistos proponen una verdadera audacia en relación a la forma de vivir en denominadas propuestas megaestructurales que hacen un puente entre mundo natural y mundo artificial.

Según Mitchell & Boutwell:

“This is our city. We have not sensationalized. All that we have described is feasible today (...) if we do not act now, in spite of all the seemingly insuperable difficulties, we shall reach a state where actions is no longer possible”¹²³.



Mike Mitchell y Alan Boutwell, *Ciudad global*, 1969

¹²² MANCEBO ROCA, Juan Agustín: **Arquitectura Futurista**. Síntesis, Madrid, 2008. Pág. 152

¹²³ “Esta es nuestra ciudad. No hemos sido sensacionalistas. Todo lo que hemos descrito es factible (...), si no actuamos ahora, a pesar de todas las dificultades aparentemente insuperables, llegaremos a un estado donde las acciones no sean posibles” (traducción propia) BOUTWELL, Alan; MITCHELL, Michael: “Planning on a national scale”, in **Domus** 470, Enero 1969, S. 6, Véase también: <http://www.megastructure-reloaded.org/alan-boutwell/> [último acceso 18-10-2009]

Está claro que particularmente en los Estados Unidos este tipo de deseo constructivo no sería ni evocado ni posible sin una pragmática utilización e investigación de los recursos y capacidades técnico-constructivas que después de la 2ª Guerra Mundial permitieron entablar con materiales cada vez más equiparables al sistema de montaje y la ingeniería aero–espacial, así como sobretudo, derivado al uso de los plásticos, fibras y derivados como la utilización de estructuras más polimórficas y expansibles, en esto los habitáculos espaciales serán un laboratorio fáctico. En estas vías de exploración, **Buckminster Fuller** determinó un papel visionario hacia la utilización de una arquitectura inspirada en la geometría orgánica implícita, en la transformación de lo desmontable, rápida y eficaz, gracias a la utilización de la cúpula geodésica adoptada por Fuller que derivó en los más pertinentes usos, todo ello determinó con gran hincapié subversivo a la esfera moderna de la arquitectura edificable hasta el momento, sin lugar a dudas estableció un hito entre la tecnología de construcción muy especialmente influida y conectada en una época de carrera espacial y de gran competición entre occidente y la entonces URSS, en la denominada “guerra fría”.



Hans Hollein, *Flugzeugtrger in der Landschaft*, 1964

Las megaestructuras podrían dejar de asimilarse a un “montón” de cálculos, pasillos voladizos y cubiertas flotantes, podrían asimilar la “metáfora” con recurso a objetos existentes provocando la interrogante. Uno de los arquitectos que ha imaginado a modo de *collage* estas edificaciones simbólicas ha sido el austriaco **Hans Hollein** (1934), conectando con realidades tanto antagónicas como surreales. Podemos citar a dos de sus ejemplos, *Flugzeugtrger in der Landschaft* (1964) un portaaviones que ocupa un lugar

destacado en un paisaje ajeno y despoblado, dicho macizo bélico de hierro será comparado a un entorno urbano, como se puede describir en palabras de Reyner Banham:

“(…)La iconografía náutica trasladada a tierra firme para dar una poderosa megasilueta, y con el casco enterrado en el paisaje, de modo que el puente y la cubierta de vuelo se convierten en un edificio público que preside una *piazza*, mientras que toda la vida privada de la comunidad queda bajo tierra”¹²⁴.

Otro ejemplo de estas valoraciones metafóricas es *Rolls Royce Grille on Wall Street* (1966) donde se reconoce con claridad un edificio plateado, siendo éste un agigantado detalle frontal del carismático vehículo Rolls Royce, connotado sin duda alguna con las actividades del centro financiero en Manhattan.



Hans Hollein, *Rolls Royce Grille on Wall Street*, 1966

Los *collages* de Hollein nos recuerdan de alguna forma a los “edificios-cuerpo” metafóricamente utilizados por los surrealistas, como hemos observado, estos hacían parte de un imaginario onírico y de un deseo erótico, que en cambio en Hollein apreciamos una adopción lúdica de carácter humano y social.

¹²⁴ BANHAM, Reyner: **Megaestructuras, futuro urbano del pasado reciente**, Gustavo Gili, (1ª edición 1976), Barcelona, 2001. Pág. 21

La clara influencia que ha tenido la carrera espacial para el grupo **Archigram** de arquitectos londinenses, especialmente sobre los entornos de la cápsula y su envolvente del cuerpo, será una preocupación de ubicación en la megaestructura. La cápsula como segunda piel, por así decir, corresponde a la arquitectura transportable y corporal, una burbuja protectora e invasora. La ruptura del individuo con los estatutos de una sociedad conservadora y autoritaria es reconocida en las décadas siguientes a la posguerra, *Archigram* soñaba sobretodo con una arquitectura de lo intercambiable, modular y modificable, celular y compuesta por una teoría del recambio *do it yourself* edificable al antojo del habitante de la ciudad, a su vez, sin olvidar su agudeza sobre la apropiación de la imagen publicitaria *pop* y comunicativa hacia las masas, desempeñando una arquitectura de lo lúdico y optimista que se podrá compartir con el espíritu “neo-babilonio” y experimental, aunque el concepto de “situación” sería muy diferente de la propuesta por los situacionistas, que deseaban una ciudad del juego (Nueva Babilonia) sin las anclas de la publicidad y el comercio.

La palabra “diversión” es un tópico y centro común de gran parte de los proyectos megaestructurales de estos años, la guerra había provocado una atención al aprendizaje y experiencia a través de lo lúdico. Tales características están de hecho rescatadas en la arquitectura como una desviación, una huída a las sensaciones más reales, la utópica “Nueva Babilonia”, parece posible como el proyecto de *fun palace* del arquitecto **Cedric Price** (1934–2003) una aproximación de la operación arquitectónica al ámbito escultórico.

Esta magnificencia inspiradora sobre las posibilidades de la tecnología moldeadas en una visión arquitectónica, como la posibilidad de resolver los problemas sociales, ha sido entendida por varios intelectuales, ingenieros y artistas. En este sentido, recordemos la voluntad extrema del arquitecto y urbanista **Yona Friedman** (1923) que publica en 1958 el primer “Manifiesto de la arquitectura móvil”, (*Mobile architecture*) insertado en el contexto de la

creación del *Groupe d'Études de Architecture Mobile* (GEAM)¹²⁵, donde describe la nueva movilidad de los habitantes, un lugar decidido por quién habita. Estamos ante el contexto de las megaestructuras, y nos parecerá familiar que en estos años, los criterios de una ciudad escenario del *détournement* situacionista proyectada por Constant se enmarcarán en este tipo de soluciones. Friedman desarrolla sus ideas a través de diagramas y maquetas de cartón, que a veces adquieren un *corpus* de instalación artística. Desde una exposición realizada en 1975, con el título *Une Utopie réalisée*, largamente visitada por el público en el *Musée d'Art de la Ville* en París, el arquitecto expone sus ideas de estructuras portantes que suben sobre la ciudad, estas propuestas de Friedman están fundadas en la adopción de una malla metálica (infraestructura) que se eleva del suelo con la pretensión de utilizar pisos superiores y dispuestos a lo largo de las urbes, en la década de los sesenta sus ideas son muy consideradas, sobretudo en Japón siendo adoptadas por el arquitecto Kenzo Tange y algunos metabolistas.

Arquitectos como Friedman no estarían solos en sus teorías acerca de la ciudad como megaestructura, el *Utopie Group* (fundado por la nueva izquierda germinada en el 68), organizado en 1966 en la casa de los Pirineos de Lefebvre reunió a personalidades como: Jean Baudrillard, René & Eacute, Loureau y Catherine Cot, a los arquitectos Jean Aubert, Jean-Paul Jungmann, Antoine Stinco, y al arquitecto paisajista Isabelle Auricoste, en una década entre la teoría y la práctica el grupo realiza una crítica a la arquitectura desde su visión de izquierda. Formando una protesta en la Escuela de Bellas Artes de París (1967) y realizando una exposición provocativa en 1968 en el Museo de Arte Moderno en el modo de estructuras inflables pensando que la "Utopía" sería la única base para revolucionar la arquitectura (barata, leve), un medio

¹²⁵ Juntamente con Paul Maymont, Frei Otto, Eckard Schultze-Fielitz, Werner Runhau y D. G. Emmerich, donde se recusaba la idea de arquitectura estática, proponiendo para ello la construcción de estructuras ligeras de malla metálica que permitieran el movimiento de los transeúntes. Fueron propuestas para Londres, Tunes, Nueva York y Los Ángeles. Véase: GOURNAY, Isabelle, From Grove Art Online, Oxford University Press, 2009. http://www.moma.org/collection/browse_results.php?criteria=O%3AAD%3AE%3A8109 [último acceso 17-01-2010]

arquitectónico de creación directa, como veremos adelante en las estructuras hinchables. Inflamados por los panfletos de inspiración situacionista y por el filósofo Henri Lefèbvre que veía en el grupo inglés Archigram como un programa coherente y socialmente racional como indicado para la producción de este tipo de arquitecturas (*Blow-Out Village*). Podemos decir que la construcción del Centro Georges Pompidou (1971/7) por **Renzo Piano** y **Richard Rogers**, las tácticas de Archigram, el pensamiento de Lefebvre y los situacionistas, oficializaron esta construcción en la década de los 70.



Andy Warhol, *Empire*, 1964

En este contexto, no podemos dejar de establecer conexiones con la cibernética que tendrá como “ilustrador” a **Nicholas Schöeffer** (1912–1992) con su obra *La tour-lumière cybernétique* (1973), conocida como la “La torre cibernética o de la defensa” (proyecto para la ciudad de París) que prevenía una altura de 324 m, insertada en el marco de una función socio-técnica y artística, que el artista idealizará como compromiso hacia la modernidad. “La torre de la defensa” podría simbolizar y concretar de una forma similar las

aspiraciones del hombre y su dominio sobre unas corrientes científicas, técnicas y metafóricas¹²⁶.

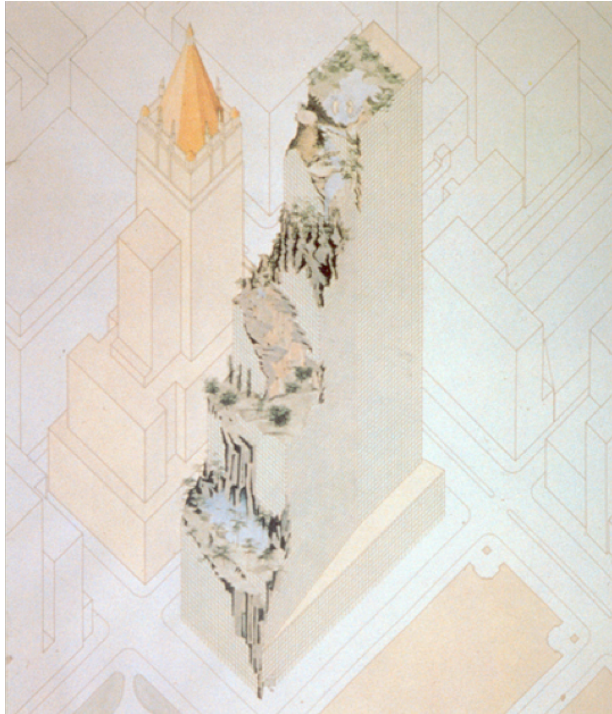
Por otro lado, la megaestructura contiene la capacidad organizativa de la vida en “módulos” o pequeños habitáculos que diseñados y limitados por un espacio mínimo, el arquitecto japonés **Kisho Kurokawa** (1934-2007), determinó en la década de 1970 como una manifestación de arquitectura modular paralela a sus homónimos ingleses de Archigram, pensando en el habitáculo, uno de los hitos de la arquitectura con estas características es su *Nakagin Capsule Tower* (1972) ubicada en Tokio, que representó simbólicamente el metabolismo y el resurgimiento de Japón de posguerra.

La síntesis de la megaestructura heredera de los tipos de construcción del posguerra es fácilmente reconocida en el edificio del Museo Georges Pompidou, donde se destaca la estética industrial que deja a descubierto sus estructuras y mecanismos vivientes (tubos de calefacción, agua...), la aplicación colorista de sus elementos aparentan una versión lúdica “empaquetada” y estética, son las reminiscencias del deseo situacionista de Constant en su *Nueva Babilonia*, de la oficialización lúdica en el *fun palace* de Cedric Price y de la aventurera cotidianidad *pop* del colectivo Archigram.

A la par de estas alusiones sobre el concepto de megaestructura, podemos establecer como modelo organizativo la concentración de edificios y población en el ejemplo metropolitano de Manhattan, creemos que se han determinado hacia éste un interés de la herencia surrealista, el “manhatanismo” es una fiebre de la ciudad, del cual Rem Koolhaas, Roger C. Ferri o Elia & Zoe Zenghelis a finales de los años setenta tendrían como punto de interés. Parte de esta “literatura” sobre el Manhatanismo es explicada por la obra *Delirio en Nueva York* de Koolhaas, donde a modo de “exorcización” del arquitecto se exploran los mitos, las bases de la *gentrification*, el poder económico de la isla

¹²⁶ Si nos trasladamos al constructivismo ruso podemos encontrar un parentesco con la “torre” de **Nikolai Ladovsky**, su “Casa Colectiva” (1921).

desde su fundación, el efecto Coney Island y las primeras estructuras de diversión hasta el conflicto entre una Manhattan tan apasionada por Le Corbusier o Dalí. La versión práctica y real se plasma en OMA–Office of Metropolitan Architecture¹²⁷, fundada por Koolhaas donde realiza sus megaestructuras, ilustradas por Hugh Ferriss en sus edificios de la isla superpoblada de hormigón.



Roger C. Ferri, rascacielos para Madison Square, Manhattan, 1976

Roger C. Ferri (1949–1991), ilustra con gran atención posibilidades de uso para Manhattan, un dibujo¹²⁸ de estilo “posmoderno”, el arquitecto hace constar la integración de la naturaleza como propuesta para un rascacielos

¹²⁷ Sociedad internacional para la práctica de la arquitectura contemporánea, el urbanismo y la análisis cultural. OMA tiene como socios: Rem Koolhaas, Ole Scheeren, Ellen van Loon, Reinier de Graaf, Shohei Shigematsu y Víctor van der Chijs. Por otro lado Koolhaas ha fundado a AMO siendo esta un complemento relacionado con la conciencia social y el pensamiento crítico en arquitectura.

¹²⁸ Podemos encontrar sus ilustraciones en la obra *Delirio de Nueva York* de Rem Koolhaas.

ubicado en Madison Square (1976) a través de fuentes, rocas y exuberante vegetación que realizan su recorrido desde la última planta hasta el suelo de las calles, estos proyectos nos hacen pensar en la actual adopción de algunas ciudades americanas por entornos biológicos contrastando con los monótonos y ritmados edificios de hormigón, en parte siguiendo una “filosofía” basada en el anti-calentamiento global, distante inspiración de los jardines colgantes de Babilonia.

Contrastando con las ilustraciones de Ferri, podremos evocar la ciudad gris de los años veinte ofrecida por **Hugh Ferris** (1889–1962), este arquitecto que sobretodo trabajaba en presentar dibujos y perspectivas de edificios en construcción (lo que hoy cumplen los diseñadores de CAD para ilustrar futuras construcciones) ha estado en el origen de la cultura popular americana¹²⁹, sus ambientes de la ciudad melancólica atrapada por la sombra y sus destellos luminosos en proyección dramatizan los edificios, normalmente representados en ambiente nocturno o envueltos en neblina.



Comuna, *Drop City*, 1965

Manhattan ha probado a lo largo de su historia la atención de la cultura popular, este macizo de hormigón podría ser un Narciso reflejado en el film de 8 horas de Warhol. **Elia & Zoe Zenghelis** autores de *collages sobre Manhattan* y su abrumadora condición negativa y divisoria social, los edificios míticos

¹²⁹ Escenarios o ambientes como *Gotham City* hacen rejuvenecer a la Manhattan dramatizada en filmes como *Batman* (1989) de Tim Burton o en *Sky Captain and the World of Tomorrow* (2004), de Kerry Conran

acostados en la cama en ilustraciones surrealistas del manhatanismo (**Madelon Vriesendorp**), son el romance de una ciudad viviente y fantasmagórica.

La actualidad resultante por una síntesis arquitectura–escultura es en gran parte deudora de los ensayos demostrados por colectivos que han desarrollado modos de vida especiales o alternativos, en ello han representando la posibilidad de una antítesis a las utopías visionarias que hemos visitado en los conceptos y ejemplos megaestructurales. Se han dado a lo largo de la historia ejemplos que demuestran una posibilidad enmarcada en la necesaria cohesión y emancipación colectiva en relación a los sistemas ortodoxos y generalistas que se han delineado en los entornos urbanos, su característica principal es la libertad y exploración de un programa que suele ser de fundamento social y ecológico, notablemente asumen una diferencia tanto de pensamiento como de organización, expresando en gran parte las cualidades constructivas de arquitecturas “libres”. Ante ello nos ha interesado destacar algunos de los ejemplos que a nuestro ver diseñan muchos de los aspectos de la actual fusión entre arte y arquitectura (*arch-art*) delineados por artistas contemporáneos, ante esa contribución colectiva, analizaremos en próximos capítulos los casos de Getilin, AVL, Los Carpinteros, entre muchos otros.

Ante estos aspectos, la experiencia de *Arcosanti* (1969), una comunidad ubicada en el desierto de Arizona fue fundada por el arquitecto **Paolo Soleri** (1919), uno de los colaboradores de Frank Lloyd Wright que se oponía al concepto de *Broadacre City* (1932), la ciudad en la apoteosis del suburbio, ante esto, propone lo contrario, una concentración megaestructural portante. En la mayoría de los casos, en estas construcciones, gran porcentaje de su cuerpo se encuentra bajo tierra aprovechando las cualidades bioclimáticas, por otro lado, el ejemplo de *Arcosanti* se plantea como una reunión social, pues la comunidad se organiza bajo la interdependencia cultural basada en la manufactura y la artesanía, Toda la idea elaborada por Soleri conduce a la fusión entre arquitectura y ecología originando su concepto de

“Arcología” que tiene como principal objetivo la concentración de la población en la menor superficie posible sin sobrecargar el medio ambiente, la concentración de estas arcologías serían posibles en un solo edificio megaestructural donde es inviable el uso del automóvil y apenas habitarían peatones que se trasladaran en ascensores públicos.

Otro tipo de concentraciones alternativas han llevado consigo tecnologías de construcción de exquisita calidad, en esto ha resultado un apropiacionismo de *contracultura* sobre la tecnología del *establishment*, testimonio de ello son las influencias dejadas por Fuller como ingenioso diseñador de fórmulas tectónicas y a los artistas (*droppers*) que han posibilitado esta apertura. Hemos referido con anterioridad a **Drop City**, un lugar creado como refugio emancipador de la cultura *hippie*. En 1965, Gene Bernofsky, JoAnn Bernofsky, Richard Kallweit y Clarck Richert, estudiantes en aquellos tiempos, adquieren unos terrenos cerca de Colorado con la intención de desarrollar sus actividades artísticas (*Drop Art / droppings*), influenciados por la vanguardia americana de posguerra en artistas como Allan Kaprow, John Cage, Robert Rauschenberg y Buckminster Fuller que en aquel entonces desarrollaban papeles de enseñanza en el *Black Mountain College*, asumidamente una pedagogía de creación artística basada en la liberación y el experimentalismo. El objetivo de este colectivo era la creación de una micro sociedad *underground*, *Drop City* disponía de arquitecturas influenciadas en la cúpula geodésica¹³⁰ popularizada por Fuller y las investigaciones sobre energía solar de Steve Baer, en realidad parte de los miembros conocieron a Fuller en un taller impartido en 1965 por el mismo reconociendo que la solución “antimoderna” lanzada sobre la arquitectura de “caja” o paralelepípeda sólo sería posible con la ayuda de las adaptables “domes” (cúpulas), los jóvenes y

¹³⁰ Walther Bauesfeld (1879–1959), ingeniero alemán al servicio de la compañía Carl Zeiss, desarrolló el primer planetario con este tipo de tecnología constructiva (1912), que interrumpido durante la 1ª Guerra Mundial sería finalizado con el nombre de *Zeiss I model* (1923) en Jena, Alemania. Esta construcción es considerada como la primera cúpula geodésica derivada del icosaedro, y surge 20 años antes del estudio, desarrollo y producción llevada a cabo por el visionario Buckminster Fuller.

futuros habitantes de este entorno fueron apoyados por Fuller y en 1966 obtienen el “Dymaxion Award for poetically economic structural accomplishments”¹³¹



The Om Dome

Ésta fue considerada como la primera comunidad *hippie*, y se componía de diversas construcciones para residencias colectivas, como una micro ciudad de carácter apropiacionista e innovador, recontextualiza la cúpula geodésica, reconocida como estructura oficial de una tecnología estatal (ampliamente utilizada en ferias y edificios públicos) cobra vida en versiones coloristas utilitarias, de construcción basada en el aprovechamiento de desechos como el metal de coches, caucho, maderas, entre otros... pertenecientes a las sociedades del consumismo capitalista adquieren simbólicamente un refuerzo en la ideología de este colectivo. Para ello, el papel de **Steve Baer** es decisivo al publicar en 1968 el primer tratado contracultural

¹³¹ SCOTT, Felicity D: **Architecture or Techno-utopia, Politics afear modernism**, MIT, London, 2007. Pág. 160

sobre cúpulas, el célebre *Dome Cookbook*¹³² que organiza a modo de recetario la construcción de dichas cúpulas través del reciclado, obteniendo estas construcciones como si de la basura entrópica se tratara, por ejemplo, el *cartop zone* era fabricado exclusivamente con techos de automóviles comprados por módicas cantidades de dinero, lanzando la idea de habitación como bien para todos:

"Everyone in the world can have a beautiful comfortable dwelling unit for less than \$1,000"¹³³.



Drop City commune, Colorado, USA

¹³² BAER, Steve: **Dome cookbook**, Lama Foundation, (Corrales, N.M) 1969

¹³³ "todo el mundo podrá disponer de una hermosa y confortable vivienda por menos de 1,000 dólares" (traducción propia), en: SCOTT, Felicity D: **Architecture or Techno-utopia, Politics afear modernism**, MIT, London, 2007. Pág. 163. Véase también, RABBIT, Peter, *Drop City*, Olympia Press, New York, 1971. Pág. 33

La adopción de este tipo de arquitecturas no es inocente, en realidad, los *droppers* realizan un golpe poético y sutil al utilizar el programa arquitectónico y visionario de la patente de Buckminster Fuller, demostrando la incompatibilidad del estado frente a la habitación para todos, y lo demostraron a través de sus básicos conocimientos de construcción arquitectónica, pues *Drop City* fue construida literalmente a mano, una vez más se comprueba que el entorno artístico de estas comunidades, conjugadas con su lema de “paz y amor” constituyen un razonamiento sobre la arquitectura para todos mistificada a través del arte:

“The geodesic dome served the droppers well, not only due to what they regarded as its aesthetic, spatial, and technological merits, but also for what they imagined to be its social, economic, and geopolitical potentials”¹³⁴.

Contemporáneo a este caso, el colectivo **AntFarm** que opera críticamente dentro de la sociedad, a la vez que ofrece posibilidades arquitectónicas factibles de mejoría a través de posibilidades conjuntas entre arte y tecnología que tienen como denominador común la crítica del *establishment*. El caso de Drop City participa sobretudo del aislamiento hacia esa sociedad modelo americana, por ello, se organizan de preferencia cerrada y concentrada, en una versión romántica del hombre ante la naturaleza, muy a modo de el “buen salvaje” analizado por las reformas de la ilustración en la figura de Jean Jacques Rousseau.

Ante la renovación de arquitecturas libres es importante destacar la **Cooperativa Amereida**, un “lugar” arquitectónico denominado por la “Ciudad Abierta” (Ritoque, Chile). La Cooperativa fue fundada en 1970 a través de la Escuela de Arquitectura de Valparaíso, y nacida a partir de un programa pedagógico muy pragmático iniciado por el arquitecto Alberto Cruz Covarrubias (1917), estas construcciones se basan en la arquitectura popular, por lo tanto,

¹³⁴ “La cúpula geodésica sirvió bien a los *droppers*, no apenas en lo que veían en sus méritos estéticos, espaciales y tecnológicos, pero también por lo que imaginaban en sus posibilidades sociales, económicas y geopolíticas” (traducción propia), *ibid*. Pág. 161

de un carácter vernáculo y del utilitarismo personificado de cada obra, en sus construcciones ha sido fundamental el aprovechamiento de materiales reciclados asumiendo estas mismas la dignidad de construcciones *collage*, demostrando una vía alternativa que constituye un ejemplo más acerca de las posibilidades de la investigación y estudio colectivo “aislado” de los modelos imperativos, estos últimos responsables a la estandarización de la arquitectura en general en tipologías de estructura, los elementos o el programa:

“(...)articulados en formas orgánicas y manuales, expansivas y libres, partiendo estrictamente de las actividades y de los gestos, de la espontaneidad y del sentido común, cada una individual y, a su vez, integrada en el lugar, buscando siempre un sentido escultórico, poético y singular”¹³⁵.



Arquitecturas de la Ciudad Abierta, Chile

Las arquitecturas de Ritoque funcionan como estructuras abiertas y ensayos escultóricos, se podrá afirmar que en gran medida son ejemplos de

¹³⁵ MONTANER, Josep Maria: **Sistemas arquitectónicos contemporáneos**, Gustavo Gili, Barcelona, 2008. Pág. 141

una “deconstrucción” (según Maderuelo) *avant la lettre*, que más tarde adoptarán los arquitectos de la corriente postmoderna edificable en los escenarios de las grandes urbes. Destaca la similitud de algunas de ellas, por ejemplo, con el hito postmoderno de la *Residencia de Frank Gehry* en Santa Mónica (1977–78), firmada por el célebre “arquitecto global”, inaugurando una estratégica demostración de un nuevo estilo¹³⁶:

“(...)adoptan formas escultóricas, planos inclinados, ángulos agudos, líneas diagonales, superficies escindidas, construido todo ello con materiales efímeros, pobres en su materialidad, pero ricos en su significación y en su formalización, que se adaptan a una topografía cambiante...”

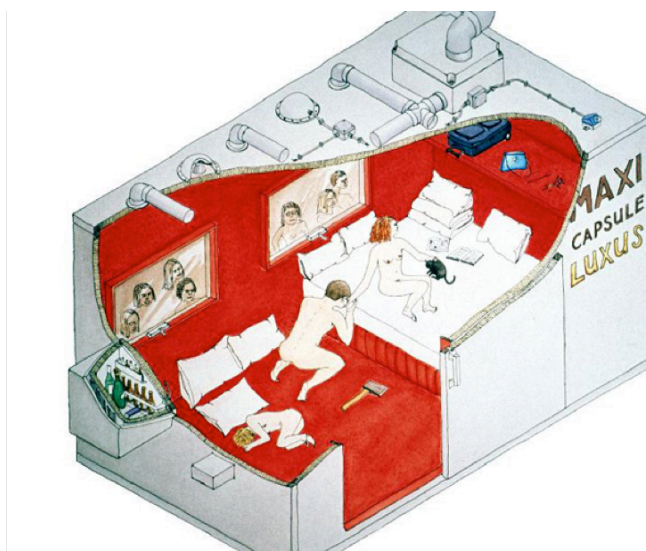


Atelier Van Lieshout, *Autocrat*, 1998

De igual forma, como modelo de intercambio social y académico se ha constituido **Rural Studio** (1993), iniciado por el arquitecto Samuel Mockbee (1944–2001), en común al proyecto chileno de la Cooperativa Amereida, Rural

¹³⁶ “(...)Gehry fue gradualmente convirtiendo un lenguaje moderno en una especie de versión *funky* del estilo vernáculo en LA. Lo hizo sobre todo en la arquitectura doméstica mediante un uso innovador de los materiales baratos asociados a los edificios comerciales, como el contrachapado visto, las láminas de metal ondulado, las vallas de tela metálica y el asfalto” véase el capítulo 3º *El maestro constructor* en: FOSTER, Hal: **Diseño y delito y otras diatribas**, Akal, Madrid, 2004. Pág. 29

Studio está conectada a la Auburn University de Alabama (EUA). Desarrolla proyectos para zonas rurales carenciados en la región del Misisipi, Estos proyectos son realizados como un reto a los alumnos bajo la realización de un trabajo fin de carrera permitiéndoles contactar con realidades concretas y prácticas. De nuevo, en este caso el denominador común es constituido por el recurso al reciclaje de materiales.



Atelier Van Lieshout, *MAXI capsule Luxus*, 2002

Las propuestas estéticas del **Atelier Van Lieshout** (AVL), entidad multidisciplinar creada por el artista Joep Van Lieshout (1963) está orientada para soluciones híbridas entre el arte, el diseño y la arquitectura, realizando muebles, habitaciones móviles, granjas, esculturas y todo tipo de construcciones, con el objetivo placentero de problematizar un mundo normativo, resaltando el interés por revelar que el hombre ha camuflado su lado animal y espontáneo:

"Las actividades orgánicas humanas se han secularizado y liberado de los rituales o de la moralidad que la higiene y otros valores sociales les han

asignado. Sus trabajos desbordan los límites del arte para intervenir en diferentes niveles de la existencia de la vida cotidiana¹³⁷.

Han despertado las capacidades lúdicas del ciudadano a través de una filosofía de vida orientada a la recuperación de lo autosostenible y la independencia, reuniendo con ello lo lúdico en sus habitáculos y versiones modélicas de comunidades, las cuestiones de la actualidad ecológica y biológica. Su centro neurálgico es el puerto de la ciudad de Róterdam, AVL – *Ville* (2001), que consiste en un “estado libre”, una mezcla de ambiente artístico y santuario donde se producen obras y organizan talleres donde se podrán incorporar mediante una selección previa a jóvenes con formación en distintas disciplinas como el modelado o la fabricación de tecnologías del plástico. AVL ha utilizado en gran escala la incorporación de una estética de la habitación, gran parte de ellas, de una forma marcada por este recurso, un híbrido entre la habitación, lo lúdico y los más diversos enfoques que a veces cruzan lo surrealista, de enfoque metafórico hacia los problemas del sexo, la campaña antiaborto (contenedor-clínica), órganos de reproducción y los órganos vitales:

“Sus trabajos son un intento por confundir los valores, por refutar la creencia según la cual hay un lugar y un tiempo (bien definidos) para cada cosa, y un ejemplo de que cualquier elemento puede, potencialmente, alimentar el deseo y el placer sexual¹³⁸”.

Hemos destacado en primer lugar nuestro interés hacia los habitáculos modelados y contruidos por AVL, en su repertorio podemos encontrar calaveras, intestinos, úteros, penes, estómagos, vaginas...que biológicamente son cavidades, involucros, interioridades que alojan las funciones físico-químicas de nuestro organismo. Sobrepasando su escala pueden ser penetrados y sirven como espacios de exposición, habitáculos, paradas de autobús, e interiores lúdicos, en este aspecto es relevante el papel dado a la reproducción sexual y a lo placentero, su visión para un mundo de sexo liberal es a su vez preparado en dibujos de habitaciones especialmente diseñados

¹³⁷ CORTÉS, José Miguel G: **Espacios diferenciales, Experiencias urbanas entre el arte y la arquitectura**, Ed. culturas urbanas, Valencia, 2007. Pág. 258

¹³⁸ *ibid.* Pág. 256

para el intercambio, el amor, la orgía, una vez más admiten que la higienización y la moral juegan un papel demasiado estructurante y alienador en nuestra sociedad, determinan una visión demasiado castrante.

2.2 - Arquitecturas de la movilidad, la habitación en movimiento y sus metáforas como lugar escultórico

A la par de los discursos entre arte y arquitectura, se han multiplicado muchos casos de una lógica expansiva sobre los procesos de movilidad y el nomadismo. El recurso a la movilidad consiste en asumir el cambio y la adaptación constantes, parece resultar antagónico al ejercicio de la *praxis* arquitectónica y escultórica la dislocación y la adaptabilidad, pero gracias a modificaciones y a una arquitectura personal manifestada por varias necesidades, como el cobijo efímero, el diseño de estructuras sencillas y transformables pueden hacer coherente la idea de lo utilitario.



Allan Wexler, *Crate House*, 1991

La necesidad de crear entornos efímeros se ha traducido como el recurso de demostración, pero podemos recordar que los modos de habitar están también estrechamente relacionados con las opciones políticas tomadas, y en ello no cabe duda que la generación *hippie* ha demostrado uno de los ejemplos posibles de demostración para esos cambios sufridos en el más apasionante ejercicio de la libertad. Extensiones móviles como el mítico *airstream* heredero del diseño e industria aeronáutica de posguerra han cambiado el entorno y el paisaje en su adaptabilidad de remolcar la habitación y de trasladar lo íntimo. Entre abrigos, cápsulas, microentornos, los *dwelling*s que hoy se desarrollan en

inventiva cooperación en universidades, escuelas de arquitectura y diseño, pero que comparten con la escultura y el arte una dedicación de significado público, su ubicación y diálogo con los ciudadanos. Nos ha interesado debatir desde un punto de vista crítico, los objetos o diseños que manifiestan una relación ampliamente utilitaria pero que a la vez desarrollan el relato implicado con los problemas más típicos del Arte Público. Sí el artista público ha utilizado los vehículos como medios de comunicación, y en esto especialmente tendremos que evocar el ejemplo de Wodiczko como un hito crítico y letal en la esfera pública, es algo que iremos desarrollar sin antes analizar los antecedentes y sobre todo dibujar el panorama de la actualidad, siendo el mismo muy explorado por este modo de actuación.

No podremos quedar exentos de las relaciones entre hombre y máquina, pues todo vehículo es en su medida una extensión del cuerpo, también en esta cuestión no es ajeno el interés que la industria bélica, aeronáutica y espacial que han proporcionado el desarrollo y la expansión de este tipo de construcciones, creando patentes de dispositivos de alta tecnología. De este modo, no se podrá aislar el conocimiento técnico que ha motivado al arte en inscribirse en una estrategia de ironía, por otro lado, los habitáculos que acompañan estos entornos de alta tecnología favorecen la relación entre hombre y máquina (*deus ex machina*) como pilotos al funcionamiento de armamento (tanques, orugas, aviones, helicópteros, naves...) la mayoría de ellos disponibles comercialmente en tiempos posbélicos.

Ante estas cualidades y en clara alusión sobre la estética revolucionaria de la máquina habitable podemos recordar al ingeniero y arquitecto **Buckminster Fuller** (1895-1983), como el paradigma del visionario, un “hombre del renacimiento” en la medida de la utilización transversal del imaginario técnico como resolución y renovación de los modos de vida, visibles en la creación de sus ingenios con el nombre de Dymaxion de DY (dinámico),

MAX (máximo), y ION (tensión); como *Dymaxion House* proyectada desde la década de 1920 y producida en 1945, o *Dymaxion Car*, (1933) la cúpula geodésica, o el montaje de la gigantesca burbuja de aire acondicionado sobre la isla de Manhattan en la ciudad de Nueva York. Fuller era verdaderamente consciente del estado de movilidad de esta civilización, y al crear sus invenciones estaría de cierta forma anticipando un futuro de cambios tan drásticos como la movilidad caracterizada por un componente formal orgánico, etc.

Podríamos retroceder de nuevo a los ejemplos modélicos del Constructivismo, resultantes de una fusión entre arte y utilitarismo, contruidos bajo la necesidad “educativa” de la propaganda, esto es lo que ha determinado su función y su producción de bajo coste, por ello, la aplicación de la elemental receta del Suprematismo sería lo más favorable a su materialización y convicción ideológica.

Se pueden considerar como diseños de adquisición, pretenden por ambigüedad rellenar una aspiración antigua entre la arquitectura y el hombre, atendiendo al estado actual de la globalización: “act local think global”, naturalmente su filosofía general es la de dislocación y el rizoma, la posibilidad del *hinc et nunc*, algunos de ellos intentan plasmar las antiguas utopías (años 60) al disponer tímidamente una arquitectura que camina... previa a la referencia a *The Walking City* (1964) de **Ron Heron** (Archigram), y a su versión más aproximada desarrollada en la actualidad por el colectivo N55, su *WALKING HOUSE* (2008), que consistiendo en una unidad conlleva su pretensión de crear un “colectivo andante”:

“La arquitectura móvil es una forma inteligente de habitar un ambiente en un determinado lugar y tiempo, capaz de reaccionar e interactuar con los crecientes cambios sociales y culturales, ciudades complejas, territorios inciertos, límites imprecisos, estructuras cambiantes... Todos estos fenómenos y procesos multifacéticos contemporáneos necesitan de una arquitectura más flexible y abierta”¹³⁹.

¹³⁹ ECHEVARRIA, M. Pilar: **Arquitectura portátil – entornos impredecibles**, Barcelona, 2006. Pág. 10

El aparecimiento de la cápsula está asociado a la concepción del espacio como una reserva biológica protegida, el hombre ha explorado inventos como, el Apolo o Gemini, así como sus homólogos soviéticos (Spútnik) determinaron una arquitectura (diseño) especialmente concebido a la utilización temporal en atmósferas no posibles a la vida humana, implicando un diálogo de interior altamente tecnológico y aséptico como veremos más adelante.

La movilidad como dispositivo de romper las normas de la sociedad (consumo, género...) puede ser alcanzada con la personalización de los espacios habitables más próximos. Como lo demuestra la actitud utilitarista¹⁴⁰ y a la vez metafórica de los habitáculos realizados por la artista norteamericana **Andrea Zittel** (1965), diseñados bajo la marca de *A-Z Administrative Services*, que consisten en microentornos domésticos codificados a través de los utensilios prácticos de la vida cotidiana, pero que contrariamente ofrecen la posibilidad de ofrecer personalidad e independencia con nombres tan sugerentes con *Escape Vehicle* (1996), de fuerte estatización americana, y aproximada a las convenciones del estilo automóvil o aún de cierta arquitectura local utilizada en el camping o desierto. Resulta interesante como Zittel nombra a sus obras de vehículos y estrecha su relación con la arquitectura, manifiestan su convicción de utilidad y desmitificación de la actividad del artista, su obra es una operación sociológica y transdisciplinar sobre las cuestiones de lo público y lo privado. A nuestro ver, Zittel corresponde a las condiciones modélicas sobre la utilización de habitáculos críticos en el espacio público, enmarcando un arte público crítico que asume las capacidades de intervenir sobre cuestiones del feminismo, y el papel utilitario y no exclusivamente formalista del arte.

¹⁴⁰ "Zittel está muy interesada por definir el papel del artista, pues considera que la función principal de éste es servir a la comunidad donde se ubica, de la misma forma que se lo plantearon a principios del siglo XX las vanguardias constructivistas o la escuela de la Bauhaus" en CORTÉS, José Miguel G: **Espacios Diferenciales, experiencias urbanas entre el arte y la arquitectura**, Ed. Culturas urbanas, Valencia, 2007. Pág. 302

Sobre las cualidades de la movilidad y la metáfora aeroespacial, procedente de la época de conquista espacial entre los bloques del periodo histórico de posguerra, se instalaba la guerra fría.



Ant Farm, *Media Burn* (4 de Julio de 1975)

El colectivo de arquitectura marginal norteamericano **Ant Farm** (1968–1978), fundado por Chip Lord y Doug Michels, ha sido uno de los colectivos de arquitectos caracterizado por su manifestación artística radical que adoptó una heterogénea utilización rebelde de los medios, recorriendo a la demostración de habitaciones hinchables, acciones, video, esculturas..., con los cuales se destaca una proliferación entre tecnología y libertad eufórica alienando las prácticas de la experimentación cultural. Uno de los denominadores comunes del colectivo es la demostración de la movilidad como posibilidad contemporánea. Ante la avalancha de situaciones de proyección de este género en nuestros días en la adopción de una arquitectura reactiva y fuera de su profesional ortodoxia, podemos considerar a *Ant Farm* como uno de los iniciadores de la intersección mediática entre arte y arquitectura con alusiones a la crítica cultural y política. Podemos establecer conexiones entre sus habitáculos mediáticos en obras como su inconfundible, *Media Van* (1971), un coche-artilugio dedicado a la video-movilidad.

En relación a los habitáculos de orientación radical y efímera, Ant Farm adoptó la utilización de hinchables, uno de sus célebres guías de construcción *hinflatocookbook*¹⁴¹ (1973) explican la construcción de innúmeras a modo de libro de instrucciones. Paralelamente a las utilizaciones del colectivo homólogo austríaco Haus-Rucker que a su vez utilizó esta tecnología de “espacio neumático” con motivaciones arquitectónicas e incorporables al cuerpo: “Todo lo estamental y estable se evapora”¹⁴².

Esta motivación por utilizar el hinchable en los sesenta representaba una consciencia de la transitoriedad, libertad y transparencia entre interior y exterior, todo sería literalmente aire, como el *Utopie group* que proponía un sinfín de estructuras hinchables, desde pequeñas unidades para vivienda hasta espacios más amplios y comunes. Uno de estos ejemplos prácticos fue desarrollado por el diseñador vietnamita **Quasar Khanh** (1934), en su *Pneumatic Apartment* (1968), un habitáculo y mobiliario realizados totalmente con recurso a esta técnica.

Entre las arquitecturas efímeras de los americanos podemos contar con: *Inflatocookbook* (1969), *100-by-100 inflatable* (1969), *Air Emergency* (1970), *Turbodome* (1970) por Kelly Gloger; su monumento *Cadillac Ranch* (1974), con el enterramiento parcial de diez modelos producidos entre 1948 y 1961 de la constructora americana de automóviles Cadillac el proyecto de ciudades y su apoteótico espectáculo *Media Burn* (1975), como la representación de un choque mediático entre un *Cadillac Eldorado Biarritz* de 1959 transformado y 42 televisores incendiados, invitando para el acto simulado de la acción al “artista-presidente” y a todo su aparato gubernamental de supuesta inauguración explosiva. Todavía es conveniente destacar *The House of The Century* (1971/73), que realizaron en colaboración con Richard

¹⁴¹ En este género de publicaciones como practica le antecedió el *Domecookbook* elaborado por Steve Baer en 1968 a propósito de *Drop City*, ambas publicaciones reservadas a la filosofía “hágalo usted mismo”, haciendo hincapié en el carácter informal y democrático en la divulgación de sus obras y conceptos muy característico en este tipo de colectivos y/o comunidades.

¹⁴² MARX, Karl; ENGELS, Friedrich: **Manifiesto del Partido Comunista**, (1848). El Viejo Topo / Ediciones de Intervención Cultural, Prólogo de: Francisco Fernández Buey, Mataró, 2005. Pág. 28

Jost, realizando para la misma una guía de construcción detallada y la idealización de ciudades como *Freedom Land* (1973), *Convention City* (1976), o aun *Surplus City* (1975), siendo esta última una ciudad pos-petróleo, es una unidad independiente y autosuficiente construida con desechos militares e industriales obsoletos creando un ecosistema natural de burbuja, donde estos dos mundos quedaban contrastados en la ficha que acompañaba su diseño: “El coste para la construcción de *Surplus City* es igual al coste de un bombardero B-52”¹⁴³



Jeffrey Shaw / Théo Btschuyver, *WaterWalk Tube*, 1969

Sobre la tendencia en la utilización de estructuras hinchables es necesario atender al pensamiento propuesto por el artista **John Latham** (1921-2006), que desarrolla juntamente con Barbara Steveni la teoría *flat time* (“tiempo corto”) y la importancia dada sobre todo al proceso en vez de al producto, realizando para el efecto estructuras destinadas a eventos, disfrutados a través de su relación con el tiempo que son más valorados que

¹⁴³ SCOTT, D. Felicity: *Living Archive 7: ANT FARM, Allegorical Time Warp: The Media fallout of July 21*, 1969, Actar, Barcelona – New York, 2008. Pág. 292

las obras de arte en el espacio expositivo ortodoxo. El “evento-estructura” relaciona cuerpo y espacio y utiliza como intermediario lo escultórico, la envoltura tectónica, desde aquí se podrán enmarcar preocupaciones legítimas con la experimentación, enmarcadas en la lógica del *homo ludens*. En 1967, las ideas de Latham fueron adoptadas por **Jeffrey Shaw** y **Wellesley-Miller**, que fundaron en 1968 el *Event-structure Research Group (ERG)* en Amsterdam, proponían para ello, una alternativa al museo tradicional a través de la valoración procesual en vez de la objetual, la utilización a partir de estructuras hinchables en sus eventos públicos eran el “motor” para este tipo de descubierta y liberación, motivando la participación que prevalecía ante todo un “arte operacional” e interactivo en vez del contemplativo y pasivo.

Algunas de las obras de **Jeffrey Shaw**, como *waterwalk* y *walkertube* (1969) participan de esas premisas para la manifestación colectiva en el espacio público, a la par de *AntFarm* y otros colectivos donde el concepto de acción y participación es efectivamente estético. El colectivo *ERG* creó y organizó estructuras tubulares de aire sobre lagos, playas y jardines, enlazando siempre la utilización y experimentación, diferentes de este aspecto que llegan a crear obras icónicas como lo fue el cerdo hinchable utilizado en la portada de un disco de los Pink Floyd, toda una generación que ha anticipado la experiencia colectiva y el altruismo. Es importante establecer líneas conductoras con el interés demostrado por Shaw en la experiencia y la actividad, por eso, su dedicación en la década de los noventa hacia los entornos de la realidad virtual y la simulación activada por procesos humanos están unidos por un pasado común, el de activar la obra en su proceso, en su tiempo real formando parte de la misma experiencia.

Si por un lado, *Ant Farm* y *ERG* congregaban una estética de la acción participativa, los primeros conectados a la experiencia crítica acerca de las tecnologías y la realidad americana, realizaban a la vez una aproximación neo-romántica hacia la naturaleza domada por esa vivencia contestataria utilizando como arma la parodia sobre los medios informativos normalizados y

utilizándolos como una metáfora de su entorno—nación en la frenética carrera espacial. ERG reconocía que la experiencia sería la del cuerpo propio, la del encuentro con lo físico y la experiencia compartida.



Haus-Rucker, *Oasis n° 7*, 1972

También por estos años, se encuentra **Haus-Rucker** (1967–1992), un grupo fundado en Viena por Laurids Ortner, Günther Zamp Kelp y Klaus Pinter, que estaría más dedicado a la instalación de “habitáculos” callejeros. Sus intervenciones de efecto sorpresa reunía el método constructivo y la utilización de lo “inmaterial” hinchable, y a su vez, utilizan en relación a los colectivos anteriores el soporte portante de los edificios de la ciudad, su efecto es más contrastante, pues a partir de la arquitectura edificada y ortodoxa se crea una

extensión, un apéndice o elemento periférico novedoso, antagónico de su “anfitrión”. El colectivo también dedicado a la incorporación de ambientes y *gadgets* mecánico-visuales utilizando la metáfora de vivir en el espacio alternativo, así lo demuestra su primer hinchable *Ballon for two* (1967), una burbuja luminosa y saliente desde una ventana, éste ha sido considerado por Zamp Kelp como el ensayo para *Oasis n° 7* (1972), la burbuja de aire de 8 metros de diámetro¹⁴⁴ que en su interior alojaba dos palmeras y una estructura portante anclada desde el interior del edificio, la burbuja preconizaba una realidad de los opuestos, en órbita como un satélite desde la ventana hacia el exterior de la fachada del *Friedericianum* en la 5 Documenta de Kassel (1972), demostrando el máximo antagonismo entre dos realidades arquitectónicas, pesado y leve, efímero y permanente, tradición e innovación, una “interpretación sarcástica de nuestro deseo por la naturaleza”¹⁴⁵.



Haus Rucker, *Ballon for two*, 1967

¹⁴⁴ Realizada nuevamente en 2009 por la ocasión de la exposición *Cold War Modern: Design 1945 – 70*, Victoria & Albert Museum, Londres.

¹⁴⁵ Zamp Kelp en entrevista sobre la reinstalación de *Oasis n° 7*. *Cold War Modern: Design 1945 – 70*, Victoria & Albert Museum, Londres



Haus Rucker, *The Incline Plane*, 1976

Apreciando propuestas estéticas y constructivas similares a las de Haus-Rucker encontramos un proyecto (dibujo-collage), *Dosen Wolke* (1968), del arquitecto **Coop Himmelb(l)au** que se dedica hoy en día a transformaciones de estilo deconstructivista. Sobre esos primeros periodos creativos el arquitecto Peter Cook define al proyecto de 1968 como siendo una combinación de elementos, un híbrido de hecho, diseñado específicamente para funcionar como galería de arte (Dusseldorf), que estaría formado por un gran hinchable y por estructuras elevadoras, ante esta imagen, Cook expone:

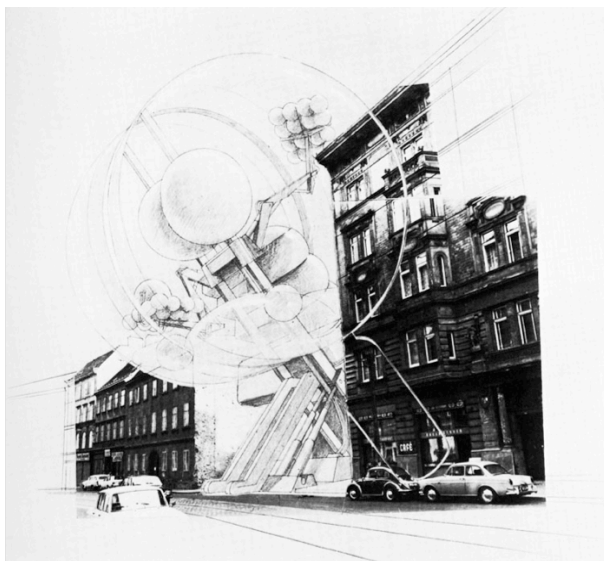
"That is part of a dream, part Gadget, part inflatable, part mechanism and perhaps part art-piece and part architecture"¹⁴⁶.

Recientemente Coop Himmelb(l)au ha construido a modo de reminiscencia el *Coop Himmelb(l)au future Revisited*¹⁴⁷ (2009) donde se comprueban las aspiraciones del proyecto germinal de los sesenta. El hinchable ha sido adoptado por muchos artistas gracias a sus condiciones efímeras de transformación y transporte, pero sobre todo por la capacidad de atrapar el espacio. Antes de las propuestas ofrecidas por el grupo vienés hay

¹⁴⁶ "Esto es parte de un sueño, parte Gadget, parte hinchable, parte mecanismo y tal vez parte obra de arte y parte arquitectura" (traducción propia), en COOK, Peter: **DRAWING, the motive force of architecture**, John Wiley & Sons, Chichester UK, 2008. Pág. 186

¹⁴⁷ Realizada para *NTT Intercommunication Center ICC*, Tokyo, Japón, 2009, véase. <http://www.coop-himmelblau.at/> [último acceso 15-03-2010]

que nombrar la gran influencia que posicionó el interés en este tipo de construcciones invisibles ligadas a una contracultura acerca de lo habitable y la proliferación de los medios de consumo.



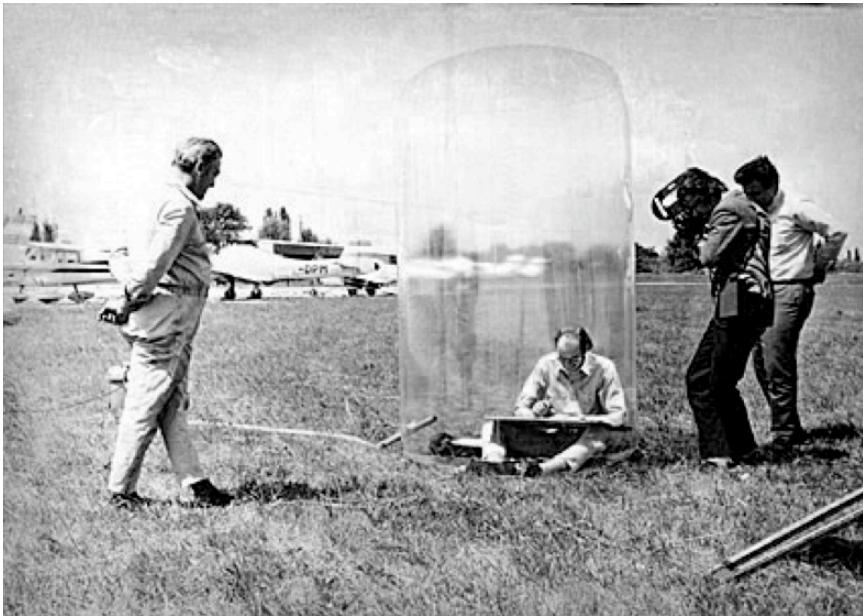
Coop Himmelb(l)au, *Dosen Wolke*, 1968

La *Un-house* (1965) concebida por **Reyner Banham** y **François Dallegret** representa esta reunión de condiciones, pues se opone a través de su transparencia a la sociedad de consumo creando un “equipo de nivel de vida”¹⁴⁸, el entorno capaz de ofrecer a sus habitantes la totalidad de sus necesidades, que permitiera “desechar todas las estructuras permanentes de la construcción de manera que la naturaleza quedase intacta y los hombres no se encontrasen ligados por instalaciones anteriores”¹⁴⁹, lo que también es un deseo compartido por el colectivo **SUPERSTUDIO** (1966-1978) en los mismos

¹⁴⁸ “Recipiente de plástico transparente, inflado y con aire acondicionado, en forma de cúpula” en JENCKS, Charles: **Nuevos caminos de la arquitectura, Arquitectura 2000, predicciones y métodos**, Editorial Blume, Barcelona, 1975. Pág. 63

¹⁴⁹ *Ibid.* Pág. 66

años idealizando un “mundo sin objeto”, materializado apenas como información. Haus-Rucker propone en varias de estas situaciones semejantes a la de clausura transparente con *Yellow Heart* (1968), un habitáculo para dos personas, contrastando con estas obras hinchables que se dedicaron a la incorporación de piezas entre la escultura y la arquitectura pública evocar un efecto de como lo demuestra *El Plano inclinado* (1976), que separa el transcurso entre centro y periferia de la ciudad de Viena y *Torre de Neuss* (1985), esta última de efecto contrastante entre interior (cilindro) y exterior (paralelepípedo).



Hans Hollein, 1969

Nos gustaría resaltar el caso del arquitecto español **José Miguel Prada Poole** (1938) que destaca por una importante propuesta de arquitectura hinchable concebida para los Encuentros de Pamplona en 1972 y

popularmente apellidado por “Mezquita neumática”¹⁵⁰, concentro su atención en una innovadora estructura leve y efímera en el espacio público de la ciudad. De igual forma el arquitecto mantenía un aspecto visionario paralelo a los homónimos Archigram, pues propone para el Congreso Internacional de Diseño (1971) su *Instant City*.



Reyner Banham y François Dallegret, *Un-house*, 1965

Ante la actualidad deudora de este tipo de instalaciones performativas en el espacio público, de arquitectura no ortodoxa, experimental y modélica. Este *boom* creativo ya iniciado en la década de los 60, destacamos en la actualidad la obra del arquitecto **Hans Walter Müller** (1935), con un recurso ya iniciado en la década de los 60, participante paralelo en su génesis y

¹⁵⁰ Para más información sobre el proyecto Véase: BUENO, Pepa: “Esto se hincha” en VVAA: Encuentros de Pamplona, 1972: Fin de Fiesta del Arte Experimental. Edita departamento de Actividades Editoriales del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 2009. Pp. 234-245. (en este mismo catálogo hemos destacado los artistas Isidoro Varcárcel Medina (1937) con sus “estructuras tubulares” (instalación urbana) y a Carlos Ginzburg (1946) con “Denotación de una ciudad” (acción urbana) obras que ciertamente se inscriben sobre los aspectos de un arte público experimental en aquél entonces. A Prada Poole le ha sido dedicada una reciente exposición que conjuntamente reunía el grupo americano AntFarm, con el título: Ant Farm /José Miguel Prada Poole en el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, 2008 Véase: <http://www.juntadeandalucia.es/cultura/caac/programa/antfarm08/frame.htm> [último acceso 05-03-2009]

considerado por muchos como el introductor de este tipo de construcciones de metáfora espacial, desarrollando una arquitectura nómada y ligera. Según Müller, un hinchable es:

“(...)c’est simplement une peau qui contient un espace, sépare extérieur et intérieur, apparaît et disparaît et parfois se dématérialise. En cela c’est un espace ludique, fantastique et inhabituel, très loin de la construction traditionnelle”¹⁵¹.



Hans Walter Müller, módulos hinchables en la isla Vassivière, 2007

Del artista argentino **Tomas Saraceno** (1973), destacamos su hinchable realizado en 2008 en la *Hayward gallery* de Londres, esta estructura portante manifiesta toda una herencia en el diseño de los hinchables, de este modo, se puede subir y disfrutar de su cobijo maleable. En la generalidad, estas obras “burbuja” aportan una dimensión lúdica y háptica, su relación con el cuerpo es predominante y abarcable, reconocer que este tipo de arquitecturas representan lo que Juhani Pallasma ha dicho de la celebrada arquitectura moderna, de cumplir un papel higiénico del ojo, fundado en la proyección de un

¹⁵¹ “(...)es simplemente una piel que contiene un espacio, separa exterior e interior, aparece y desaparece, y por veces es inmaterial. En esto es un espacio lúdico, fantástico e inusual, muy alejada de la construcción tradicional” (traducción propia) En: <http://www.arte.tv/fr/Les-artistes/1584480.html> [último acceso 12-02-2009]

programa hacia lo visible en detrimento de la percepción táctil que sobre todo reincorpora al cuerpo propio como cuerpo de la experiencia. En este reciente artista continuador del juego entre aire y forma permanece presente el deseo de una dosis de inmaterialidad que nos traslada hacia las orientaciones del grupo Superstudio, aunque de forma diferente, como ya hemos visto, este colectivo pretendía la instauración de un mundo de la información, tal vez factible en nuestra era de Internet, pero en aquél entonces se pretendía la crítica hacia la superproducción y al mundo de los objetos, una “limpieza” estructurante en sus arquitecturas inmateriales y contextualizadas en la época al concepto de lo megaestructural:

“There will be no further need for cities or castles. There will be no further reason for roads or squares. Every point will be the same as every other...”¹⁵².



Tomas Saraceno, *Observatory*, Air-Port-City, 2008

¹⁵² Superstudio, 1968, citado en: BECKMANN, John: **The Virtual Dimension, Architecture, Representation & Crash culture**, Princeton Architectural Press, New York, 1998. Pág. 218

Entre otros artistas que desarrollan objetos hinchable como recurso a la socialización y experimentación destacamos el también argentino **Alexis Rochas** (1974) que realiza sus *AEROMADS*, espacios hinchables con la pretensión de casa itinerante, es un prototipo, con el objetivo de crear interactividad con los ciudadanos en parques, desiertos..etc. El arquitecto es fundador de 1/0 una *Opens Source* de arquitectura localizada en Los Ángeles.

Nos gustaría resaltar el papel crítico de algunas de estas concepciones, donde el hinchable suele estar asociado a la arquitectura envolvente, leve y efímera, de carácter crítico y próxima a la protección metafórica del cuerpo ante la deshumanización de las ciudades, podemos nombrar a estas arquitecturas convertibles en su invasión de las calles como estrategias de lo político, distribución de situaciones, y actitudes urbanas que han empezado a tener una repercusión global y que a su vez formalizan desde una crítica camuflada muchas de las reivindicaciones realizadas por la generación de los 80, iniciada por artistas como Bárbara Kruger, Krzysztof Wodiczko, Antoni Muntadas o Alfredo Jaar.



Michael Rakowitz, *paraSITE*, 1998

Michael Rakowitz (1973) *paraSITE* (1998), ha diseñado un habitáculo “parásito”, es motivador de la curiosidad y del diálogo, en su base recae el inconformismo y la denuncia social disimulada, bajo este género se han empezado a dibujar manifestaciones estrictamente urbanas, que dependen sobre todo de la ciudad como área de manifestación crítica aprovechando el desecho de sus energías, una vez más la visión entrópica es aprovechada. Rakowitz ha diseñado cerca de treinta modelos de “parásito” y los ha distribuido a los “sin techo” en ciudades como Cambridge, Boston, Nueva York y Baltimore, fabricados con materiales que se podían adquirir fácilmente en las calles como plástico y cinta adhesiva, muy semejante a lo ocurrido con el proyecto *Homeless* de Wodiczko, los *paraSITE* de Rakowitz sirvieron como bandera del anticonformismo y protesta, también de igual forma el prototipo de Wodiczko, ante su estado de movilidad y diseño eran elementos perturbantes de la conciencia social, de la no pertenencia a un sistema. Los “vehículos críticos” de Wodiczko, realizan una contra propaganda demostrativa de la reminiscencia en estructuras de comunicación política, a su vez, estos no ofrecían una solución, pasarían apenas por la advertencia en recordar el problema de las calles.

Paradójicamente, el problemas de las ciudades ante la responsabilidad social de sus *homeless* se enmarcan en la movilidad involuntaria y conllevan con esto las relaciones entre arquitecturas de diseño móvil estudiadas desde la década de los sesenta con la finalidad de autonomía, independencia y experiencia lúdica. Lo que nos hace pensar ahora de qué modo las utopías de aquellos años manifestarían soluciones para el presente o sí apenas se mantendrían alejadas en su tiempo como una reivindicación apasionada por las sociedades técnicas, como una realidad de experiencia fútil.

2.2.1 - Habitáculo: coches, cápsulas, naves y caravanas... el envoltorio próximo

El habitáculo con ruedas, conocido como el automóvil, ha constituido una de las grandes referencias de la sociedad del consumo y la hiperproducción, los futuristas lo idolatraban: “Un automóvil rugiente, que parece correr como la metralla, es más bello que la Victoria de Samotracia”¹⁵³, el propio Salvador Dalí haría (*manifest groc*, 1928) referencias a este objeto y su fetichización a través de su *Cadillac*, viene siendo utilizado frecuentemente por artistas en ferias y bienales, como ejemplo, la utilización por parte de Nam June Paik en la obra *32 cars for the 20th Century: play Mozart quietly* (Proyecto escultórico de Münster 1997).



Nam June Paik, *32 cars for the 20th Century: play Mozart quietly*. Münster, 1997

Entre la utilización del automóvil como objeto de arte y diseño haremos una relación con sus adaptaciones metafóricas, haciendo hincapié sobre los conceptos de arquitectura, escultura y movilidad. Ante estas claves, resulta

¹⁵³ MARINETTI, Filippo Tommaso: **Manifiesto Futurista**, Le Figaro, 1909.

importante la exposición “Beyond Architecture” llevada a cabo en el *Oxford Museum of Modern Art* en 1967, donde se establecen directrices anunciando de un cambio hacia la vivienda tradicional:

- “1. Entorno modificable, móvil.
2. La habitación, como bien de consumo, y por tanto desechable
3. El coche es una habitación incorporable a la casa, como un aparato más.
4. La silla, es un coche, que permite la movilidad en un espacio liberado y flexible.
5. Utilización de la tecnología como medio desde la que escamotear y hacer desaparecer a la arquitectura”.¹⁵⁴

Antes de llegar al automóvil, será pertinente un pasaje por la concepción de arquitecturas “celulares”, ha sido presentada una gran diversidad de células o habitáculos asociados a la idea de movilidad que ha creado el grupo inglés Archigram entre sus cápsulas como unidad mínima de habitación incorporable en torres, megaestructuras, y arquitectura locomotora. Hemos destacado la creación por **David Greene** de *Living Pod* (1966), en su fuerte materialización y concretización de ficción científica alimentada por la era espacial de la conquista de otros espacios. De igual manera, destacamos la realización por **Michael Webb** de *Cushicle* (1966) que representa una versión terráquea y aislante con los demás, enmarcada en semejantes actitudes de aportación de la tecnología del hinchable, siendo ésta una propuesta arquitectónica que garantizaba una renuncia hacia la privacidad “opaca”, pero de envolvente protectora y versátil:

“La cápsula sería un elemento también trasladable, que acompañara al cuerpo, y que lo regulase terapéuticamente”.¹⁵⁵

La cápsula como potentes interlocutores del espacio público han despertado la atención de diversos artistas, lógicamente de situación más

¹⁵⁴ MORALES, José: **La Disolución de la Estancia, Transformaciones Domésticas 1930–1960**, Editorial Rueda, Madrid, 2005. Pág. 256

¹⁵⁵ *Ibid.* Pág. 257

inmediata y dialogante con el público, la cápsula o entorno mínimo y doble capa de lo corpóreo resultaría como el espacio-cuerpo ideal para las manifestaciones del inconformismo social:

“Las cápsulas dieron pie para aventurar la idea del “entorno trasladable”; una especie de doble piel que interactuaba con el cuerpo, y que era una atmósfera artificial auténtica, a la vez que eficaz terminal de conexiones con el resto del mundo”¹⁵⁶.



Archigram, *Living Pod*, 1966

Entre la cápsula y el habitáculo se mezclan distancias tecnológicas, la primera enmarca un entorno hostil al hombre, su fabricación concentra el espacio vital que ofrece envoltura y protección, por otro lado, el habitáculo que podrá estar incorporado en cápsulas, puede a la vez ser considerado como el espacio mínimo de operación o viaje, como ocurre por ejemplo en el automóvil o el avión.

¹⁵⁶ *ibid.* Pág. 258

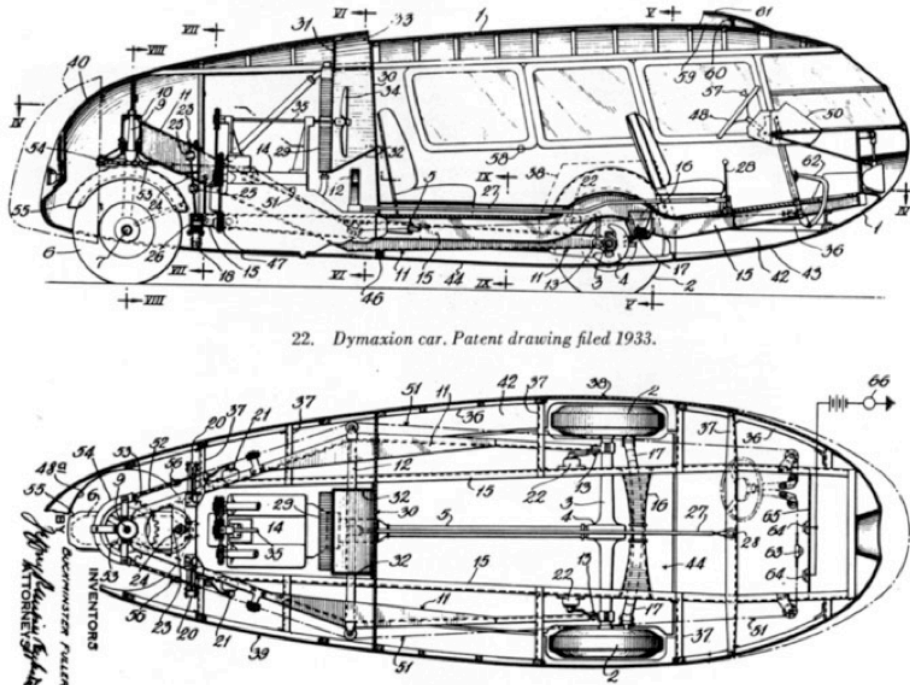
Si podemos hablar de un cambio bastante contrastante desde los inicios del siglo XX, esto se debe en gran medida al apareamiento del automóvil, este ha generado toda una revolución en cuestiones de movilidad acortando distancias. Después de cien años, los resultados de una desenfrenada red global de carreteras y el paradójico problema ambiental han tenido directa o indirectamente a éste como protagonista. De todas formas, lo que nos ocupa ante esta invención es ella misma, ser en gran medida una extensión de la vivienda, un túnel de comunicación entre el cobijo momentáneo con aderezos tecnológicos que cada vez más se aproximan al salón comedor cotidiano, el ocio y el entretenimiento le están incorporados, el coche lo tiene casi todo, hasta lo parecido en su interior con la residencia física. El diseño y la ingeniería han sido responsables por estos intercambios, una permeabilidad que desde la posguerra reivindica el confort y lo lúdico. Desde la generación Archigram, y diseñadores como **Ettore Sottsass** (1917–2007) que definen las posibilidades del espacio intercambiable a través de *House environment* (1972), o en ejemplos de mobiliario acoplable, *U.T.S 33 /34 Total Furnishing Unit* de **Joe Colombo** (1930 – 1971):

"(...)este momento cultural buscó la identidad entre automóvil y la casa, y así como anticipó Archigram, no era el coche el objeto que debía inspirar la casa, sino todo lo contrario"¹⁵⁷.

Nuevamente tendremos que evocar algunas obras creativas originarias en el período preguerra (2º GM) que han determinado las aplicaciones sobre los entornos con este tipo de pensamiento, objetos complejos como pueden ser, la morada o el automóvil, en esto, una vez más, **Buckminster Fuller** ha sido uno de sus "precursores" como hemos visto con anterioridad desde la cúpula geodésica hasta introduciendo un saber técnico en el concepto *Dymaxion*, donde prevalece su dinámica y renovadora visión del mundo de los objetos. Su *Dimaxion House* (1929) nos aclara el interés por la construcción de elementos ensamblados en su diseño aerodinámico y la estructura de interior

¹⁵⁷ *ibid.* Pág. 261

novedoso que modifican la experiencia de “casa”, esta vez organizada en torno a un eje central situando una ruptura con programas arquitectónicos donde prevalece la estética de la “caja”. En el caso del *Dymaxion car* (1933) determinó que el automóvil podía ser algo más, este *concept* constituido por tres ruedas y una envolvente poco común (semejante a un grano) ha expandido el espacio del habitáculo en amplitud, confiriéndole una digna actualización como “sala de estar”, diseñado atendiendo a su exterior revolucionario con una aerodinámica al “pié de la letra” *streamline*, sus lunas y vidrio frontal redondeado lo hacen comparar a las cabinas de avión lo que diluye algunas formulas en esta invención y el mestizaje con los medios terrestres y aéreos.



Buckminster Fuller, *Dymaxion car*, 1933



Mario Bellini, *Kar-a-Sutra*, 1972

Poco después de estas creaciones nacía **Mario Bellini** (1935), que diseñara también un *concept* con el nombre de Kar-a-Sutra en 1972, donde se asume el papel de la habitación móvil, este coche-habitación construido con la colaboración de Citroen y Pirelli, puede contener 7 personas, fue exhibido en el MOMA, introduciendo el diseño italiano en los Estados Unidos (*The New Domestic Landscape*), más que un coche “Mobile human space” podría ser un lugar para la comunicación y el placer, constituye:

“Un prototipo que nuestra época ha confirmado y que, más allá de la ironía, era la primera vez que la casa adelantaba y rebasaba al vehículo, para proponerse como metáfora del mismo”¹⁵⁸.



AVL, *the good, the bad & the Ugly*, 1998

¹⁵⁸ *idem*.

Si por una parte, el diseño consolida una posibilidad de la mejoría de los objetos también desarrolla una importante significación estética y simbólica sobre los bienes de consumo y el reconocimiento de su metáfora social.

A lo largo de la historia del arte podemos situar algunos ejemplos de la utilización de esta estructura móvil, algunos convertidos en extensión de la morada, otros que deciden con la inevitable obsolescencia dedicar a dicho objeto la cualidad de monumento, o aún atentos a nuevos modos de simbolizar metáforas fantásticas y rarezas con un rediseño.



Guy Rottier, *Architecture en liberté*, 1983

Guy Rottier (1922) es un arquitecto que se ha ocupado acerca de las nociones entre arquitectura, diseño y transporte, de modo anecdótico ha trabajado a lo largo de su carrera en una serie de dibujos que ilustran la visión

despreocupada y visionaria, su filosofía de “*architecture libre*”¹⁵⁹ es contrastante con los proyectos realmente edificados, pero en el papel conserva la variedad de hipótesis que hoy en día son factibles y diseminadas por colectivos y arquitectos de todo el mundo. Sus *architectures de loisirs* son proyectos de la década de los sesenta del siglo pasado que previamente manifiestan este deseo de emancipación implicada en permanente juego, en ello podemos apreciar su “helicóptero arquitectónico” (1964), que posibilita vivir en distintos lugares, como la “célula de habitación” construida con materiales de la aviación militar de la 1ª guerra mundial (1965). En otra sección, dedica sus cualidades hacia las *architectures ephemeres*, donde se descubren proyectos sobre la construcción de una *villa* para vacaciones construida a partir de autobuses inutilizados (1958). Rottier representa un testimonio de su tiempo al reconocer el cambio tecnológico que podría acudir a la arquitectura y el diseño sobre la movilidad, cabe destacar que gran parte de su obra sea inspiradora para gran parte de las generaciones actuales. Ante esto podemos recordar las obras del **Atelier Van Lieshout** en sus caravanas como metafóricas “casas de placer”, connotadas con el descanso, el sexo, y lo corporal, se han fabricado todo tipo de coches transformados en fantasmagóricas formas y sensualismo.

El colectivo **Ant Farm** realiza *Cadillac Ranch* (1974), en Amarillo, Texas, un “monumento” episódico sobre el destino de estos automóviles en su época dorada (1948–1961) disponiendo de diez modelos generacionales, están parcialmente enterrados e inclinados formando una línea recta en un desértico paisaje que les confiere una visión tanto apocalíptica, como sorprendentemente “patética”, algunos de los títulos de la época le trataban como el “Stonehenge Moderno”:

“The image was in our consciousness – my family never owned a Cadillac, but there sure were a lot of them on fashionable Snell Isle where I lived in Florida. Hudson Marquez grew up in New Orleans. When he went to Mardi Gras balls, all

¹⁵⁹ Véase: <http://guy.rottier.free.fr/> [último acceso 02-02-2009]

the Kings and Queens would arrive in Cadillacs – they are the “Standard of the World”. As we grew up the tailfin grew, too. The 1959 Cadillac fins that were forty-two inches off the ground. The image was imprinted subliminally¹⁶⁰.



Ant Farm, *Cadillac Ranch*, 1974

Si por una parte el “monumento” *Cadillac Ranch* resulta como una motivación al símbolo estático del automóvil, por otro, podrán ser rediseñadas sus cualidades espaciales en la organización y utilización efectivas, es lo que ocurre con la obra de **Vitto Acconci** *House of cars #2* (1983), que reúne seis automóviles conectados a través de una estructura, “poblando” la idea de una arquitectura hipotética con estos diseños sobrepasados de hojalata, consiste en tres grupos con un visible diseño, cada vehículo es una unidad habitacional específica que se pueden comunicar fácilmente a través de escaleras, el coche superior que dirige la simetría de la obra está colocado un cartel que escribe:

¹⁶⁰ “La imagen estaba presente en nuestra conciencia - mi familia nunca ha tenido un Cadillac, pero era seguro que existirían muchos de ellos en la muy de moda isla Snell donde yo vivía en Florida. Hudson Márquez creció en Nueva Orleans. Cuando iba a los bailes de Mardi Gras, todos los reyes y reinas llegarían en *Cadillacs* - son el “estándar del mundo”. A medida que crecimos, creció también la aleta del coche. Las aletas del *Cadillac* de 1959 estaban a ciento y seis centímetros arriba del suelo. La imagen fue subliminalmente grabada”, (traducción propia), citado en SCOTT, Felicity D: **Living Archive 7: ANTFARM, Allegorical Time Warp: The Media Fallout of July 21, 1969**, Actar, Barcelona/New York, 2007. Pág. 259

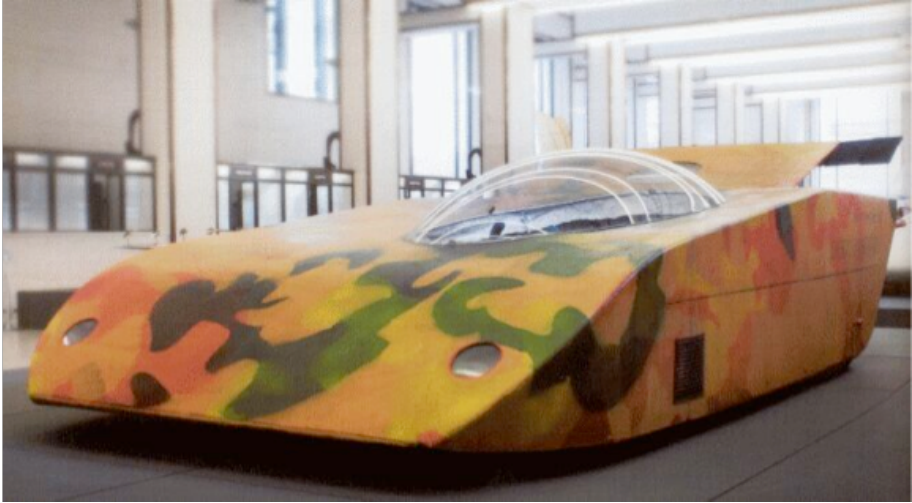
LIVE OUT OF THIS WORLD (“vivir fuera de este mundo”) lo que supone una declaración de diferencia ante las arquitecturas ortodoxas y normalizadas, Acconci nos ofrece una visión posible sobre el aprovechamiento y la metáfora de los habitáculos como extensión y transformación de la vivienda, en estos años es creciente su interés por la compatibilidad entre cuerpo y estructuras portantes similares a la arquitectura, su obra posterior enmarcará una importante condición novedosa para el su aparición en el espacio público a través del *arch-art*, como nos referiremos en próximos capítulos con mayor profundidad.



Vitto Acconci, *House of cars #2*, 1983

El rediseño del automóvil en el aspecto de la invención es presentada por Henri Van Herwegen (1940), conocido como **Panamarenko**, un escultor que ha dedicado su carrera a la investigación modélica de aparatos técnicos, entre automóviles, aviones, ovnis, submarinos..., utiliza la construcción y ensamblaje, motivado sobretodo por la idea de volar donde realiza sus máquinas voladoras, en este momento indicamos su interés dado al automóvil como objeto de extensión corporal, modificando sus contenidos a través de lo

lúdico de una forma muy eficaz y convincente, nos quedamos entre el juguete gigante y la propuesta de diseño vanguardista.



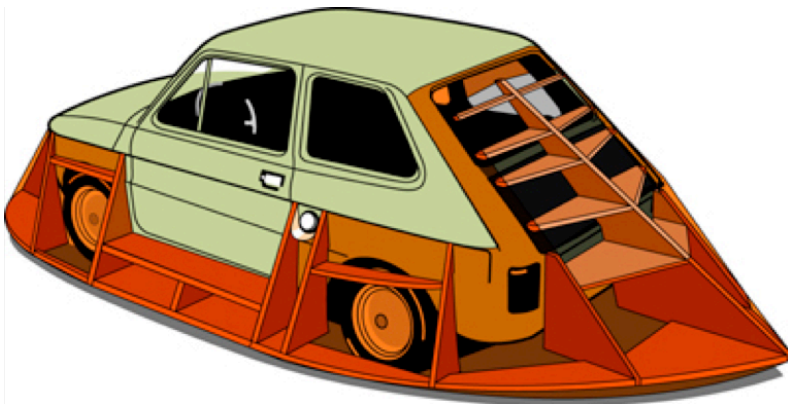
Panamarenko, *Thermo Photovoltaic Energy Convector*, 2001

Este aspecto de la conversión y transformación del objeto icónico que representa el automóvil en nuestros días es la prueba de la insatisfacción ante lo estándar y la normatividad, las cualidades de lo lúdico han permitido esta transformación como lo es demostrado por el artista austriaco **Erwin Wurm** (1954), reconocido por sus performances fotográficas en la que escenifica sus “esculturas al minuto”, que ha demostrado de igual forma por la representación de la casa y el automóvil en una transformación expansiva y maleable fácilmente reconocible debido al “hinchado” de sus estructuras o piezas. En este caso presentamos una obra que “borra” el arquetipo de coche deportivo, Wurm utiliza un modelo reconocido y estereotipado del Porsche 911 y lo modifica graciosamente, ante esta nueva imagen mantiene algunas de sus formas, el color y su emblema, el ejercicio de la forma original y su propuesta resulta en una atrevida dislocación del objeto mediático y popular.



Erwin Wurm, *Fat car*, 2005

Por otro lado, el rediseño puede jugar con la metáfora entre objeto del pasado y la superación de su forma dejando antever una actualización. Constituye una acción de la metáfora y la parodia como las que utiliza el artista y diseñador francés **Allain Bublex** (1961), como lo demuestran sus vehículos adaptados *Aérofiat* (1995 - 2002), sus mejoras o correcciones parecen solucionar su condición metafórica de la velocidad e imposibilidad de un antiguo modelo (Fiat 126).

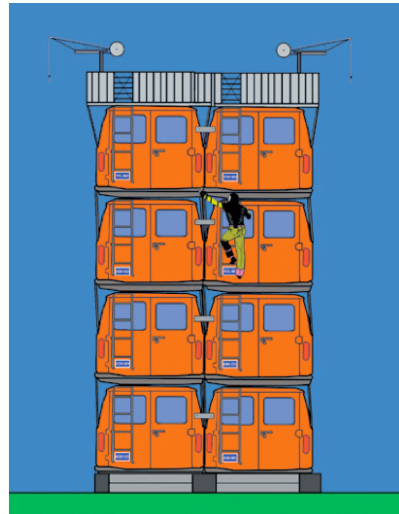
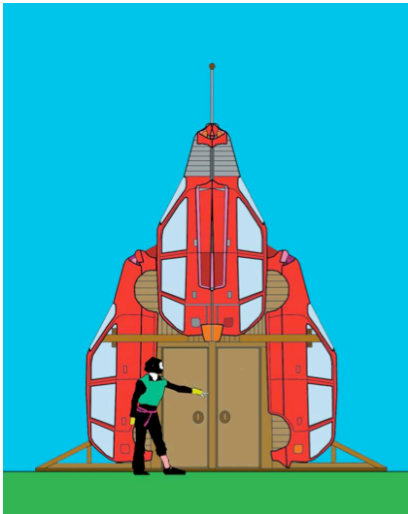


Allain Bublex, *Aérofiat*, 1995 - 2002



Allain Bublex, *Aérofiat*, 1995-2002

Hemos visto como pertinente la inclusión de la obra del colectivo canadiense **carchitecture**, formado por Tyller Brett y Tony Romano que nos recordarán algunas de las intenciones demostradas anteriormente por Ant Farm (*Cadillac ranch*) o por Vitto Acconci (*House of Cars n° 2*) resultando de ella una característica síntesis de los principios generados. El propio nombre adoptado por el colectivo **carchitecture** (*car + architecture*) anuncia el objetivo de tornar íntegro este conjunto de relaciones.



carchitecture, *T&T Sanctuary*, 2002; *T&T Condotower*, 2002



Antoni Muntadas, *The Limousine Project*, 1991

Ante este estado de la arquitectura con ruedas, habitáculo corresponde a la extensión de la habitación del cotidiano. La relación entre ocultación y poder puede ser observada en la obra *The Limousine Project* (1991), de **Antoni Muntadas** (1942), en los cristales laterales de la limousine eran proyectadas fragmentos de imágenes de publicidad y palabras como: *Corruption, Gender, Violence, Gentrified* (Corrupción, Género, Violencia, Rehabilitar):

"*The Limousine Project* is a city-specific project for New York, where the 'limo' is an everyday symbol of power and media in our society. The projections display words and images decontextualized from advertisements, headlines, and political slogans. The selection of these words and images is aimed at the reformulation of discourse on current events and the media"¹⁶¹.

Para terminar esta pequeña incursión sobre la metáfora de la habitación móvil tendremos que destacar la obra de **Krzysztof Wodiczko** (1943) que está enmarcada en el arte público crítico y que resulta ser el arquetipo que

¹⁶¹ "El *Limousine Project* fue ideado específicamente para la ciudad de Nueva York, donde el 'limo' es un símbolo cotidiano de poder y mediatización en nuestra sociedad. Las proyecciones exhiben palabras e imágenes descontextualizadas de anuncios, manchetas y *slogans* políticos. La selección de estas palabras e imágenes pretende reformular el discurso que incide sobre la actualidad y los media", (traducción propia) Antoni Muntadas sobre *Limousine Project*. En colaboración con Toni Serra. <http://www.eai.org/eai/title.htm?id=1671> [último acceso 28-05-2009]

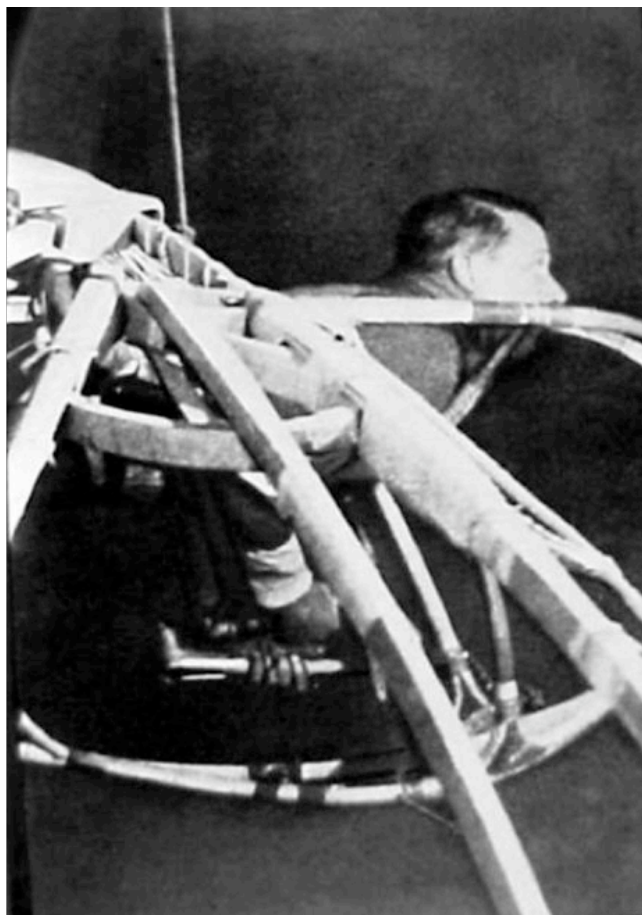
perseguimos en esta tesis, la de utilizar el *arch-art* como herramienta crítica (que analizaremos con mayor profundidad en los próximos capítulos). Los vehículos de **Krzysztof Wodiczko**, pueden ser considerada como una actitud de *Critical Design* innovador, incluso *avant la lettre* en las artes visuales. El artista es diseñador de profesión, lo que resulta lógica su adopción por construcciones y resolución de problemas concretos, por ello de consideración proyectiva. La gran diferencia entre el diseño y su actitud artística recae en su motivación ante el discurso crítico y su preocupación en relación a las minorías y los desfavorecidos, los *homeless*, que desde temprano son fotomontajes proyectados en diferentes fachadas de edificios públicos, la desmitificación de figuras idealizadas o de personajes de la ilustración e historia americana.



Krzysztof Wodiczko, *Homeless Vehicle*, 1988 / 89

Si por un lado la experiencia del habitáculo de los vehículos que utilizamos en lo cotidiano nos parece natural, podemos relacionar con los

mismo un nivel con los “habitáculos del aire”, no se trata de futurología, porque además son objetos que actualmente disfrutan de función. Nos gustaría hacer hincapié en la figura de un artista también visionario, **Vladimir Tatlin**. Una tendencia manifestada por los habitáculos ante este aspecto de la independencia terrena, como extensión de la habitación. Uno de los ejemplos más destacables en este aspecto es el *Letatlin* (1929-32), una obra visionaria sobre la utilización del cuerpo como visión fantástica de Vladimir Tatlin, de relaciones obvias con los diseños de Leonardo da Vinci. *Letatlin* es un objeto con la pretensión de volar y al mismo tiempo un habitáculo libertador del sueño primitivo:



Vladimir Tatlin, *Letatlin*, 1932

“¿Para qué sirve el planeador?

- es para uso diario

Tatlin muestra el planeador a la prensa. El enviado de “Izvestia” sujeta el cuaderno contra el pecho mientras ajusta sus gafas metálicas.

- Mirad las alas encurvadas –dice Tatlin-. Creo que las encontraréis estéticamente perfectas.

- Exactamente –dice el enviado de “Izvestia”-.

Un retrato de Lenin escudriña el blanco cielo moscovita más allá de las ventanas del museo, en un éxtasis de sinceridad.

- No habéis de pensar en mi planeador como en un objeto utilitario ni una obra de arte, no pensaríais en la central eléctrica del Dnieper como una escultura, y sin embargo lo es. Su uso es obvio, heroico. Mi planeador es para el pueblo. Es un artefacto socialista, a la vez arte y utilidad”¹⁶².

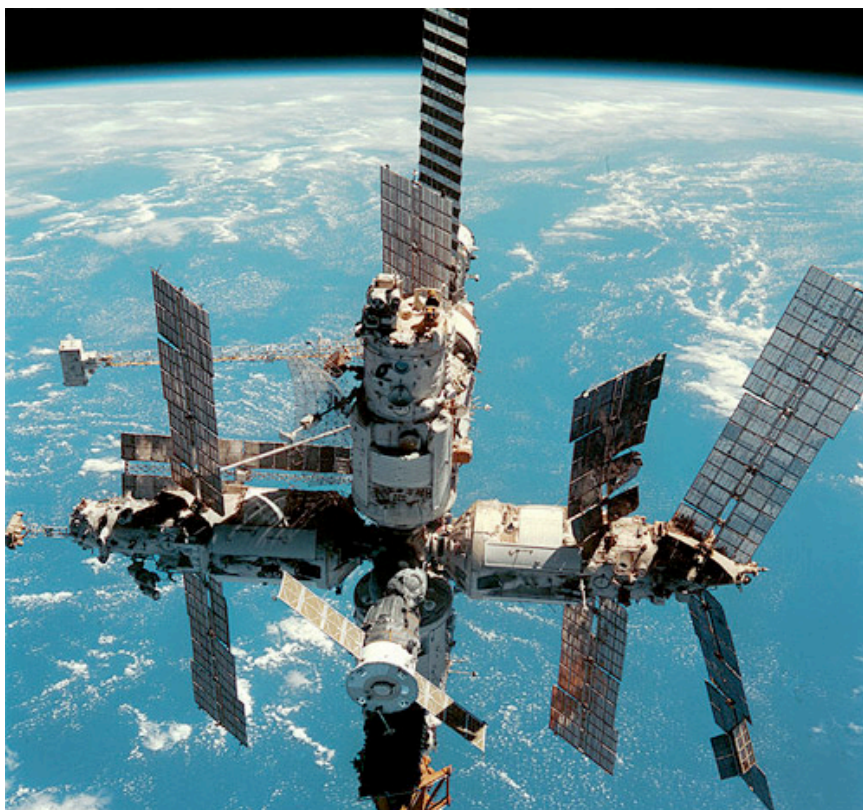
Celebrada por aparatos voladores extensivos del deseo de volar, como ocurriría con *A Passarola*¹⁶³ de **Bartolomé Lourenço de Gusmão**, Panamarenko ha realizado las metáforas de vuelo más “disparatadas” e interesantes, exposición que se ha realizado en el Palacio de Cristal de Madrid, con este motivo, el artista construye una nave entre otros dispositivos personales para “volar” con la imaginación. Panamarenko diluye y mezcla tiempos históricos en la construcción de estos aparatos, concibiéndolos como una mágica enseñanza acerca de las pericias y accidentes que envuelven el vuelo.

¹⁶² DAVENPORT, Guy: **PANAMARENKO** (catálogo) Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 2002 en el texto: *La utopía tiene cuerpo de máquina*, Pág. 31

¹⁶³ La *Passarola* es considerada como la primera aeronave conocida en el mundo en efectuar un vuelo, 74 años antes del vuelo en globo de los Hermanos Montgolfier. La *Passarola* era un aerostato cuyas características técnicas no se conocen con precisión en la actualidad, inventada por Bartolomeu Lourenço de Gusmão, inventor y jesuita portugués nacido en la colonia de Brasil, en la que demostró su vuelo en el año 1709. Tras fracasar en un primer intento logró elevarse 4 metros en un segundo ante la Corte de Portugal. Dicha elevación, a Bartolomeu Lourenço de Gusmão le trajo problemas con el cardenal de Lisboa (que más tarde se convertiría en el Papa Inocencio XIII) acusado de que era obra del diablo. El artilugio se sabe que consistía en algo similar a un globo sujeto a una especie de barca e impulsado gracias a la ignición. Se cree que los Hermanos Montgolfier estudiaron este hecho para crear posteriormente su globo aerostático.



Panamarenko, *The Aeromodeller*, 1969 / 71



Estación espacial MIR

Entre la dilución de las fronteras entre automóvil y habitabilidad, y gracias a la construcción y difusión de parafernalias espaciales, ya contando con medio siglo de existencia y creando las literaturas de liberación. Se han adoptado estéticas próximas al satélite, cohete, y la que sería la conjugación de un mixto de aparatos suspendidos como lo fue la MIR¹⁶⁴, la primera base espacial. Los relatos de ficción científica se escriben muy despacio en el teatro real de la tecnología espacial y sus cualidades de habitabilidad. Siguiendo este género entre la utopía y un futurismo técnico, el “habitáculo” cobra sentido en obras de artistas como **Mariko Mori** que realizó *Body capsule* (1995), una de sus primeras obras que relacionan cuerpo y adaptabilidad espacial, realizando el mismo con recurso a la técnica, donde ya se enmarcan preocupaciones entre cuerpo y habitáculo. Una de las obras que más concretan esa exploración es *Wave-UFO* (2005).



Mariko Mori, *Wave-UFO*, 2005

¹⁶⁴ Siendo considerada como la primera estación espacial, era sobre todo una conjugación de varios tipos de *hubs* conectados entre sí, ya en estado obsoleto se asistió a su desintegración mediática en 2001.

2.3 - *modus operandi*, el arte cita a la arquitectura

Para reconocer la actitud anticonformista e interrogante sobre la arquitectura recordamos un texto de Martí Peran con el título “Deseo de (no) ser arquitecto” que propone algo más sobre la intermitente cuestión de interferencias sobre el proceso en arquitectura y el romper de su molde por vías del camino artístico, según Peran:

“La negatividad intrínseca al deseo de no ser arquitecto – para decirlo en una clave frankfurtiana – contiene la semilla de lo que pudiera ser, en realidad, el verdadero sueño de la arquitectura”¹⁶⁵

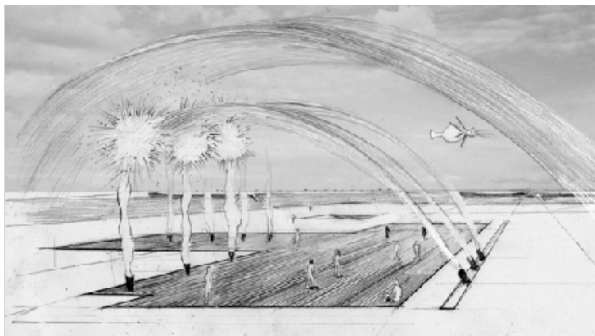
Hemos destacado el interés hacia la recuperación citando obras de relevo histórico en la arquitectura y sus momentos de conexión social, su condición elemental. Ante este aspecto de recuperación y problematización de estos temas, resulta imposible no referir una de las referencias visionarias sobre la creación de un espacio idílico y fantástico, en la creación de un espacio u obra total. Sin estar relacionada con la cuestión de la cita, nos gustaría empezar el análisis desde la concepción de un artista como **Yves Klein** (1928-1962) y su acercamiento al medio arquitectónico, condición ésta realizada por una serie de dibujos poco conocidos del artista francés. Conectado a la filosofía Zen y al contexto de lo inmaterial, etéreo y atmosférico, conocido como el “artista del espacio”, Klein idealizó *Air Architecture* (1957), una arquitectura de la inmaterialidad traducida en un volumen de dibujos¹⁶⁶, pinturas y planos, traducidos en su constante perseguir cosmogónico de los elementos (viento, agua, fuego, espacio) y su relación con el cuerpo, esta arquitectura del aire consiste en un resultado de edificios sin techo ni

¹⁶⁵ Martí Peran “Deseo de (no) ser arquitecto. 3 narraciones posibles contra la arquitectura” 2008. Disponible en: <http://www.martiperan.net/print.php> [último acceso 15-02-2010]

¹⁶⁶ Presentados en una exposición Yves Klein: **Air Architecture, Visionary Living Space for the Future**, Galería MAK, Viena, 2006 (la exposición fue producida y publicada por el MAK Center for Art and Architecture, Los Angeles en 2004 y nuevamente presentado en el 2005 en Storefront for Art and Architecture, Nueva York)

paredes¹⁶⁷ a no ser de aire en su composición, donde las condiciones atmosféricas están neutralizadas o controladas totalmente por la tecnología. Según palabras de Klein la posibilidad de esta “arquitectura de aire” sería la visión de su Edén particular:

“For the past ten years I have been dreaming, as much a waking dream as possible, of a sort of return to Eden! Eden: This biblical myth is no longer a myth for me. I have always wanted to think of it in a positive, constructive, cold, and realistic way.... The world of science fiction was smiling at me in its stupid, foolish way with solutions such as solar mirrors, for example, or heating rivers in winter, creating artificial gulf streams that cross seas and oceans, changing the direction of great winds from hot countries, directing them toward cold countries and vice versa.... Of course, with all the progress made by science, this is no longer a utopia today. Technique, however, could in fact realize such things!... To find nature and live once again on the surface of the whole of the earth without needing a roof or a wall. To live in nature with a great and permanent comfort”¹⁶⁸.



Yves Klein, *Air Architecture*, 1957

¹⁶⁷ Klein llegó a experimentar soluciones técnicas para su “arquitectura del aire”, demostrando técnicamente la posibilidad de construcción de techos mediante la utilización de aire comprimido y fuego en la creación de cortinas de aire verificable en uno de sus Films *Air Roof test* (1961), comprobando que no le interesaban apenas las cuestiones utópicas en su proyecto de Edén particular, lo que manifiesta una diferencia en relación a sus coetáneas visiones: La Nueva Babilonia de Constant o *Walking City* de ARCHIGRAM...

¹⁶⁸ “Desde hace diez años, he soñado (lo más próximo posible a un soñar despierto) como una especie de regreso al Edén! Edén: Ese mito bíblico ya no es un mito para mí. Siempre quise pensarlo de una forma positiva, constructiva, fría y realista... El mundo de la ficción científica me sonreía en su manera estúpida y tonta, con soluciones tales como espejos solares o ríos calentados en invierno, creando corrientes del golfo artificiales que atraviesan mares y océanos, alterando la dirección de grandes vientos de los países calientes, dirigiéndolos a países fríos y viceversa... Claro que, con todo el progreso alcanzado por la ciencia, eso actualmente ya no es una utopía. La técnica podrá, con efecto, realizar tales cosas!.. Reencontrar la naturaleza y vivir nuevamente sobre la superficie de toda la Tierra sin necesitar de un techo o pared. Poder vivir en la naturaleza en grande y permanente confort”. (traducción propia) En: http://findarticles.com/p/articles/mi_m0268/is_9_42/ai_n6081695/ [último acceso 15-10-2009]



Jean Prouvé, *Maison Tropicale*, 1951

Ante esta posibilidad utópica tenemos clara la disolución de los límites entre arte y arquitectura, deseo y realidad ante la participación del artista como visionario o antecedente de la realidad futura.

De esta forma la visión utópica del artista, que podremos invocar ciertamente en el ejemplo del *Monumento a la 3ª Internacional* de Tatlin constituye el resultado de aspiraciones concretas y eufóricas ante el cambio de las sociedades:

“A monumental tower (when it is not merely a Babel-like folly) is meant to be a kind of focal point or axis for the space and society that surround it”¹⁶⁹.

¹⁶⁹ “Una torre monumental (en cuanto no sea apenas una *folle* de Babel) en el supuesto de ser una especie de punto o eje focal para el espacio y la comunidad que la circundan”, (traducción propia) DILLON, Brian: *Species of Spaces: Art, architecture and Environment*, **Psycho Buildings: Art takes Architecture**, (catálogo) Hayward Gallery, 2008, London. Pág. 31



Dan Graham, *Oktogon für Münster*, 1997

Ante esta evidencia del deseo plasmado en totalidad se han enmarcado posturas dialécticas entre utilidad y arte ante el denominador común arquitectura, por ello, se ha introducido gradualmente una cuestión crítica desde la mirada del artista en hacer crítico el discurso de la arquitectura, de un modo que representa el terreno del pensamiento, podemos referir algunos de los ejemplos que mejor pueden esclarecer nuestros puntos de vista en la actitud crítica en el arte público, utilizando para tal cuestión, la condición del habitáculo.

Sin lugar a dudas, una de las apropiaciones más significativas por parte de artistas en relación a las cuestiones críticas de la arquitectura ha sido desarrollada por **Dan Graham** ante la relación de su obra con la del arquitecto alemán Mies Van de Rohe (1886-1969), Graham ha realizado a lo largo de su vida una serie de pabellones que determinan con gran actitud crítica hacia la receta de la modernidad. Son en gran parte conocidas sus pabellones de cristal

que utiliza el público, las capacidades de ocultar o reflejar el entorno privando a los usuarios de su atención. Desde su ensayo *Homes for America* (1966), Graham propone una visión crítica:

"(...)crítica al moralismo puritano del lenguaje de la arquitectura moderna ortodoxa y, al mismo tiempo, una defensa de lo complejo y lo ambiguo, de lo múltiple, así como de lo específico y contextual"¹⁷⁰.

Sobre este artista profundizaremos su concepto de pabellón en el capítulo 2.7.

Ha resultado de gran interés la revisión del concepto de arquitectura por parte de algunos artistas, que en su medida, han cuestionado los fundamentos sobre la adopción de los mecanismos de la aplicación arquitectónica para el hombre, su utilidad y envolvente estético, pero creemos que el punto más relevante está direccionado hacia su componente crítica e ideológica. El *modus operandi* del arquitecto ha cautivado a artistas de tan variado discurso:

"(...)los escultores se han ido dejando contagiar por la utilización de los materiales, los procedimientos constructivos, la presencia física y la funcionalidad de la arquitectura, y han acabado por pretender sus mitos y sus imágenes, convirtiéndose la arquitectura en uno de los temas más recursivos de la escultura actual"¹⁷¹.

Para estos, la arquitectura resulta como una fuente de metáforas sobre el escondrijo, la intimidad, la sociedad, en definitiva, lo relacional entre el cuerpo y el espacio habitado/penetrable, que reúne reminiscencias en la idea de producción artística fusionando la disciplina tectónica y la artístico estética.

Podemos referir como un ejemplo de desmontaje auto referencial de la arquitectura de **Jean Prouvé** (1901–1984), por parte de Ângela Ferreira, que

¹⁷⁰ CORTÉS, José Miguel G: **Espacios Diferenciales, Experiencias urbanas entre el arte y la arquitectura**, culturas urbanas, 2007, Valencia. Pág. 189

¹⁷¹ MADERUELO, Javier: **La pérdida del pedestal**, *op.cit.* Pág. 32

ha recurrido a métodos de prefabricación adoptando la arquitectura de naturaleza transportable, y que se caracterizan por un proceso de adaptabilidad hacia las necesidades sociales, que corresponde a una aproximación *site specific* respetando las relaciones climáticas, el terreno, pero que en su fin ofrecen respuesta a la transformación y adaptación de situaciones sociales específicas. Algunos de sus trabajos son parte de la recuperación de arquitecturas utilitarias y evidentes en la transformación y resolución de problemas tipo, como lo ha sido la construcción de aulas en África, sus *maisons tropicales*¹⁷² (Niamey, 1949; Níger y Brazaville, 1951 en Congo). La adopción de **Ângela Ferreira** sobre esta obra del diseñador francés constituye una clara alusión al desmontaje de significado social y técnico de la propia arquitectura, retirándole claves constructivas a modo de ensamblaje y disponiéndolas en el espacio que permite una lectura de construcción (presentada en la 52 edición de la Bienal de Venecia, 2007). Cabe aquí destacar la importancia del diseñador/arquitecto que hace pocos años ha visto recuperado el interés por parte de su obra¹⁷³. La misma *Maison Tropicale* se instaló en Nueva York y en Londres a orillas del Tamesis (5 Febrero –13 Abril de 2008). A su vez, en trabajos anteriores de Ângela Ferreira, en concreto *ZIP ZAP Circus School* viajan hacia la infancia desde el punto de vista de la protección y el aprendizaje, Pedro Lapa considera que “La referencia a la arquitectura está inherente a todo este proyecto (...), *Zip Zap Circus School*, una maqueta en escala humana de un proyecto suyo para un grupo de circo de

¹⁷² En 1949, juntamente con su hermano Henri, concibió la 1ª *Maison Tropicale* para el rector de la Universidad de Niamey en Níger. Con estas estructuras, Prouvé pretendía probar que su construcción era más bien adaptada al clima que las construcciones locales y que las mismas podrían ser construidas en menor tiempo. El gran problema era que su construcción era cara y su producción demorada, como resultado sólo se construirían apenas dos edificios más, uno de ellos destinado a la sección de información de la fábrica de aluminio Studal y el otro para el Ministerio de Educación. Las *Maison Tropicales* eran el desarrollo de los antecedentes *maison à portiques* y representaban el culminar de las casas tipo *estándar*, alcanzaban áreas de 10 x 14 metros. Todas las piezas fueron diseñadas individualmente para su transporte aéreo, lo que consistía en la rapidez como otro argumento positivo para el encargo.

¹⁷³ Entre muchas de sus obras podemos destacar las *maisons à Portiques*, pabellones y stands para empresas (Permalí, Butagaz, TOTAL, Citroën); La Sala Meridiano, las casas Standard; Maison Coques; realizando un considerable trabajo en mobiliario y habitación.

la Ciudad del Cabo”¹⁷⁴, resulta en una recuperación de la idea de Prouvé, creando el espacio para pedagogías.



Ângela Ferreira, *Maison tropicale*, 2007

Podemos resaltar la importancia de la exposición “More Works about Buildings and Food”¹⁷⁵ en la Fundación Oeiras (2001) en Portugal, comisariada por el crítico Pedro Lapa, en esta muestra el denominador común era cercano a la idea de escala y participación arquitectónica.

Como hemos comprobado con anterioridad, Graham no ha sido el único en dirigir la crítica hacia la modernidad, si bien lo ha hecho desde un modo político, revelando de cierta forma las cuestiones sobre capitalismo (corporativismo) y transparencia, que resultará de su gran cantidad de

¹⁷⁴ NEVES, Joana en “More Works about Buildings and Food” In **Arte Ibérica**, Año 5 N° 42 Dez/Jan, Lisboa, 2001. Pp. 14/18

¹⁷⁵ Participaron en esta exposición: Ângela Ferreira, AVL (Atelier Van Lieshout), Entertainment Co., Fabrice Hybert, Fernando José Pereira, Franz Ackerman, Liam Gillick, Jimmie Durham, João Penalva, Miguel Palma, N55, Oladélé Ajiboyé Bamgboyé, Rirkrit Tiravanija, Roger Meintjes, Superflex, Tobias Rehberger. “Un antiguo álbum de los *Talking Heads, more Songs About Buildings and Food* (1978), sugirió al comisario Pedro Lapa el concepto de la exposición homónima, en la *Fundação de Oeiras, Hangar K7*, que explora la promoción de un espacio social por la obra de arte”. *ibid.* Pág. 14/18

pabellones que anhelan al discurso e intercambio público entre los ciudadanos, como una lección debidamente pedagógica en el ejercicio de la democracia. Desde una forma anecdótica podemos constatar la aproximación al entorno místico del arquitecto como creador, el constructor de una ciudad como plan metafórico en la obra (2004) del artista **Pierre Huyghe** (1962) que realizó una película¹⁷⁶ de 16 mm, rodada con la duración de 24 min (2004), constituyendo un diálogo explícito entre la historia del único edificio construido por Le Corbusier en Norteamérica (*Carpenter Center for the Visual Arts*, 1962, Harvard). Este musical de títeres relaciona arquitectura y arte ante el contexto del proceso de construcción de este edificio particular, Huyghe relaciona e incorpora su proceso colocando en escena la metáfora de la creación como proceso histórico (investigador) y reconfigurado al presente. En el propio espacio de la obra arquitectónica de Le Corbusier y destinado a la escenificación fantástica, se constituye un pabellón efímero destinado a la recepción de la pieza de títeres creada por Huyghe. Preparado con butacas, se asiste al enredo sobre las negociaciones con la administración de Harvard (comisión de Le Corbusier) que a su vez dieron origen a un libro escrito por Eduard Sekler, obra que contribuyó claramente a la escritura del musical, poniendo en escena dos situaciones, una sobre la desventura del arquitecto y otra, la del artista que enfrenta las dificultades y expectativas de aprobación de la comisión, donde entran como protagonistas, Le Corbusier, Josep Lluís Sert y Eduard Sekler, una figura abstracta que simboliza Harvard, los comisarios relacionados al tema Linda Norden y Scott Rothkopf, el artista Pierre Huyghe y finalmente un pájaro rojo. Esta mezcla entre ficción y realidad de la vida de Le

¹⁷⁶ Los créditos sonoros corresponden a composiciones de Iannis Xenakis y Edgar Varèse, que colaboraron con Le Corbusier en el Pabellón Philips de la Exposición Universal e Internacional de Bruselas (1958). Celebrando el mundo electrónico de posguerra, este pabellón disponía de un espectáculo multimedia (luz-sonido-espacio) con la proyección cinematográfica y composición electroacústica del *poème électronique* creado para el propio espacio arquitectónico. Diseñado como un "estomago", los visitantes entran en un corredor curvado, instalándose en un cuarto para la presentación de 8 minutos. El exterior se percibía por un conjunto de formas asimétricas diseñando ángulos dinámicos de contornos en hormigón. Según Xenakis (también arquitecto), la idea de usar superficies curvadas fue originada por su composición *Metástasis* (1955) que consiste en un trabajo orquestal para 61 músicos, inspirado en el concepto de la relatividad de Einstein del tiempo y la experiencia traumática de la guerra.

Corbusier y su inseparable visión acerca del programa de la arquitectura moderna, hizo precisamente que le diera sentido al sinsentido, entre el imaginario creativo del arquitecto y su “negociación” frente a una realidad administrativa concreta, que en palabras del propio Huyghe:

"The difficulty in coming up with an idea became the idea"¹⁷⁷



Pierre Huyghe, *This is not a time for dreaming*, 2004

Entre otras citas llevadas a cabo por artistas sobre la historia y los procesos creativos de la arquitectura, nuevamente Le Corbusier y su obra *Unité Mobile (Roads are also places)* (1999) determina la apropiación que ha sido realizada por el artista **Domènec**, que realiza una maqueta para exhibir su “duplicación”, hito arquitectónico de la referida *Unité d’Habitation*, donde ésta es desacralizada y colocada literalmente en cima de un modelo de camión

¹⁷⁷ “La dificultad en desarrollar una idea se transformó en la idea”, (traducción propia) En: <http://www.pierrehuyghe.com/> [último acceso 05-01-2010]

teledirigido que pasea por el espacio auto referencial (los pasillos encontrando a vecinos y deslumbrando a los niños en la azotea) de forma juguetona, estableciendo un discurso crítico con el racionalismo del célebre edificio.



Mies van der Rohe, monumento a Rosa Luxemburg e Karl Liebknecht,
1926 Domènec, *Existenzminimum*, 2002

Otra referencia de adopción por este artista será la que realiza en, *24 hores de llum artificial* (1998), donde en esta instalación recrea a escala real una habitación del Hospital Antituberculoso de Paimio en Finlandia, realizado por Alvar Aalto a principios de los años treinta, considerado modélico por su relación abierta con los elementos naturales, que se transforma en una gran maqueta de madera, sin ventanas, donde las camas y los útiles sanitarios se

convierten en esculturas monocromas ajenas a su función original; objetos inútiles, iluminados en exceso por la presencia cegadora de la luz artificial”¹⁷⁸.

De igual modo destacamos que Domènec reconoce la cartografía entre cuerpo-arquitectura y visión histórico-crítica de los hechos, como ejemplo culminante de estas relaciones apuntamos *Existenzminimum* (2002), una reducción a escala del monumento a Rosa Luxemburgo y los Espartaquistas asesinados en 1918. Este monumento diseñado por Mies Van Der Rohe en 1928 y destruido por los Nazis en 1933 constituye el actual habitáculo que el artista diseña en proporción a su ocupación corporal¹⁷⁹.

Como hemos visto, las reminiscencias de la historia han provocado la construcción de obras de carácter evocativo, para terminar, nos gustaría de resaltar una obra del artista norteamericano Mathew Barney que se aproxima a lo “cinematográfico” y que se extiende como una instalación escultórica que tuvo lugar en el Museo Guggenheim de Nueva York, su *Cremaster Cicle 3*¹⁸⁰ (2002), de la serie de cinco films. *Cremaster* adquiere una componente fantástica y “surrealista” que toca sensiblemente el gusto barroco, concretamente, el *Cremaster 3* se organiza en un entorno arquitectónico mítico, el eje central de los acontecimientos es el emblemático edificio Chrysler, uno de los íconos del *skyline* de Manhattan. En esta obra particular se narra la construcción del edificio en 1930 bajo un interesante juego de rituales masónicos a través del personaje “maestro arquitecto” (constructor) interpretado por el escultor Richard Serra y su “aprendiz de arquitecto”, personaje interpretado por el propio Barney.

¹⁷⁸ Véase: <http://www.domenec.net/castellano/24.html> [último acceso 10-01-2009]

¹⁷⁹ Instalación en el parque de la Devesa de Girona y posteriormente en el interior de la Fundació Espais d'Art Contemporani de Girona.

¹⁸⁰ Véase: <http://www.cremaster.net/crem3.htm> [último acceso 10-01-2010]
<http://cremasterfanatic.com/Synopsis3.html> [último acceso 18-03-2010]



Mathew Barney, *Cremaster cycle 3* (film), 2002

La narrativa se desarrolla entorno a la construcción del edificio por emigrantes irlandeses, de esta forma, gran parte de la estética, así como la utilización de los colores (naranja y verde) de la bandera de Irlanda son visibles a lo largo de los episodios, Barney realiza varias analogías, entre las cuales la sugerente relación de la historia de “ficción” con un modelo de coche, el *Chrysler Imperial New Yorker* (1938) contemporáneo a la construcción del edificio (el automóvil fue dado a conocer al público en 1930), esta componente evocativa de calidad metafórica hace que el propio edificio sea a la vez personaje y receptáculo, concentrando en su nacimiento ritualizado los hechos trágico-grotescos a través de escenas teatrales por el poder, el dinero o el sexo, en un afán de ambición desmedida.

2.3.1 - Modelos e imágenes de la memoria, un recurso panóptico de interferencia entre escultura y arquitectura

La capacidad demostrativa de la intimidad o de lo oculto de las tensiones en el interior de los espacios–habitáculos, podrán ser aclarados con la estrategia de la revelación modélica de reducción. Tratamos en este caso de reducir la escala disponiendo de forma ilustrada las concepciones, mecanismos y relaciones del entorno arquitectónico o escultórico ante nuestra capacidad de análisis, hemos considerado que esta estrategia es similar a la de las cartografías que disponen de una porción de realidad por reducción o ampliación de factores geográficos y humanos, por ello, el modelo o maqueta introduce una versión visionaria y vigilante ante el estado de ocurrencias políticas y micropolíticas, presentando una capacidad objetiva y racional de ver el mundo. La versión modélica de la realidad capaz de introducirnos a una simulación efectiva del reconocimiento tridimensional de los arquetipos, verlo desde fuera y desde arriba disfrutando de la mirada controladora. Entre artistas que han hecho recurso de esta especie de subgénero escultórico para relatar con funciones muy explícitas y prácticas en la actividad profesional del escultor, arquitecto, diseñador o urbanista, podemos observar que los que aquí analizamos participan todos de una incursión crítica sobre la habitación, la ciudad y el mundo contemporáneo, como modo de reflexión y análisis sobre las cuestiones humanas. Al respecto de estas relaciones entre la maqueta como modelo arquitectónico y su utilización ante los discursos artístico comenta Jane Rendell:

“Placed within architectural discourse, these objects would be understood as scale models of existing spaces or proposals for new designs, but positioned as artworks they can be considered in a different way. Architectural design conventions locate models either as representations of real spaces or as fictions, not as both”¹⁸¹.

¹⁸¹ “En el contexto del discurso arquitectónico, estos objetos serían comprendidos como modelos en la escala de espacios existentes o propuestas de nuevos diseños, pero como obras de arte pueden ser consideradas de forma diferente. Las convenciones del diseño arquitectónico identifican los modelos en cuanto representaciones de espacios reales o de ficción, pero nunca

El artista norteamericano **John Storrs** (1885-1956), dedicó parte de su obra escultórica a la concepción de modelos o esculturas arquitectónicas y a la conjugación de elementos figurativos en la propia arquitectura (*iglesia de Cristo Rey*, Cork, Irlanda, bajo proyecto de Barry Byrne), en éste se destaca el pórtico con el Cristo redentor de indubitable diseño *Art Déco*. Lo que nos ocupa en relación a su obra, es uno de sus iconos, *Forms in Space* (1927), una pieza estilizada muy próxima a las formas de los rascacielos, fácilmente son reconocibles el gusto por la adopción del estilo *déco* y de cierta forma una sintética definición que podrá hacer alusión a la máquina (su simetría está diseñada por elegantes líneas verticales que nos recuerdan a la vez chimeneas industriales), no siendo su única obra con esta adopción ambigua entre la escultura y la arquitectura, sus “skyscraper sculptures” que se han enmarcado en una clara inspiración de Chicago, la ciudad donde nació y que se presentaba como innovadora desde finales del siglo XIX, implantando la construcción en gran altura, patente en la “Escuela de Chicago” y la figura de Louis Sullivan (1856-1924) considerado como el padre del rascacielos moderno. Contemporáneo en estas reflexiones acerca del modelo escultórico y arquitectónico, **Kasimir Malevich** (1878-1935), realiza su serie *planity/arkhitektomy* (70 objetos entre 1922/29), revolucionarias para la apertura en los próximos años sobre el lenguaje estético moderno. Estas maquetas elementales y precisas, inciden sobre la ordenación de edificios ante un urbanismo de ensueño, dispuestos en la vertical y horizontal, representan la masa organizada de los volúmenes para habitar el mundo¹⁸², pensando en la expansión y totalidad de un “mundo sin objeto” y alejado de la figuración, lo que confirman los fundamentos del “Manifiesto Suprematista” (redirigido por el propio Malevich, 1915). Dibujadas desde 1919, “...las estructuras de Malevich, aunque explotaban la concentración axial del volumen en el espacio, eran

ambos”, (traducción propia), RENDELL, Jane: **Art and Architecture a place between**, I.B Tauris, London, 2008. Pág. 47

¹⁸² Obra teórica dedicada a los principios del Suprematismo y del arte no figurativo, “El suprematismo o el mundo de la no representación”, Fue el ensayo publicado por primera vez en 1920 y posteriormente publicado en alemán por la Bauhaus en 1928 (edición diseñada por Lazlo Moholy-Nagy a partir del manuscrito original, traducido, revisado y acortado considerablemente por El Lissitzsky y Alexander von Riesen.

complicadas uniones simétricas y asimétricas de formas rectangulares regulares. Sin relación con ninguna especificidad real de función, material, modo de construcción, tamaño o escala, y expresados solamente en términos formales...”¹⁸³, y podríamos llegar a afirmar además, que han desempeñado la función de estudios modélicos de la creación de un nuevo orden.

Hemos considerado los ejemplos anteriores del periodo moderno como uno de los puntos de partida hacia la adopción en el estudio y formalización de la obra escultórica que en sí pretende abarcar el fenómeno arquitectónico como una reivindicación natural y expansiva. De seguida, intentaremos enmarcar una cartografía más cercana de la actualidad, donde de cierta forma, se han conjugado la escenificación arquitectónica, la acción escultórica en su vertiente simbólica y crítica hacia los mismos en la práctica de una estrategia de diseminación entre el modelo mínimo de la habitación, los modelos institucionales, los idílicos y antropológicos y al modelo o posibles modelos de la totalidad, como lo es el caso de la ciudad como recurso estético y de intersección entre la escultura y la arquitectura, estas cualidades construirán “puentes” entre la reconocida escala controlada por el cuerpo (la maqueta) hasta llegar a la esfera de lo público, dónde el cuerpo disminuye y realiza sus recorridos.

Desde la actitud pública de **Charles Simonds** (1945) con sus célebres *Dwellings* (1970), pequeños poblados de arcilla que constituyen una serie de acciones en el espacio público de la ciudad, aprovechando los huecos de edificios en barrios marginales, en contacto con la población curiosa, ante tal acontecimiento Simmonds evoca con estas micro ciudades o maquetas, parte ruina, parte edificación improvisada de poblados arquetípicos, muy próximos a los poblados indios de la América original y primitiva, virgen ante la “aculturación” europea, ante este interesante diálogo entre espacio público, arquitectura y escultura evocativa de la propia arquitectura, que creada en el

¹⁸³ LODDER, Christina: **El Constructivismo Ruso**, Alianza Forma, Madrid, 1988. Pág.160

seno en edificios de la actualidad y en su contexto de realidad, se cruzan fuertes relaciones sobre el lugar histórico y nostálgico ante el lugar de la experiencia y la reflexión, como una auto referencia remarcando el antes y el después plasmado en las calles del Lower East Side y Soho de Nueva York, receptáculos de las comunidades latinas y periféricas al núcleo empresarial, como si constituyera un trabajo etnográfico de retorno. Simmonds continúa sus obras con el mismo recurso en piezas de carácter más escultórico, sus obras posteriores son maquetas autónomas que continúan a evocar esos poblados para “pequeños hombres” y arquitecturas entre la torre funeraria, pirámides, laberintos o mastabas.

Uno de los artistas que ha utilizado la maqueta como estrategia escultórica ha sido **Thomas Schütte** (1954) como lugar metafísico en su afán explorador de las invocaciones históricas. Schütte realiza una aproximación a la idea de maqueta, desvirtuada de su sentido instructivo principal que permite entablar la simulación a través de la escala, en sus microentornos le es adicionado un gran sentido metafórico, como que si se repitiera un hecho histórico filtrado por el tiempo, la visión del escultor se traduce en la construcción de valles, plazas fantasmagóricas, edificios pseudo-industriales, talleres, que anteceden desde su exterior una hipótesis de su actividad privada y psicológica. Como ejemplos de este tipo de recurso viene realizando estos ejercicios de escenificación desde la década de los 80, podemos citar entre otras obras a las más recientes de esta serie de construcciones mínimas, *Ferienhaus fur Terroristen* (2007), un posible prototipo de la casa de vacaciones para un terrorista, *IKEA-Variations* (2007), construida con recurso a materiales de la marca sueca IKEA, *One Man House* (2003), correspondiendo a la incorporación de materiales y modos de hacer la arquitectura desde su concepción moderna, próxima y modélica de Mies van Der Rohe, una vez mas citado por ser uno de los hitos de la arquitectura moderna así como a propuestas explícitas para el espacio público como la de *Tower of Talkers* (2006), o *Hielo* (1987) en la octava edición de la Documenta de Kassel, un habitáculo entre la escultura y el pabellón. Entre otras obras se pueden citar,

Basements (1993) *Big Buildings* (1989) *Studios* (1986), *Modell und Ansichten* (1982). Estas obras de Schütte "...no anhelan sellar un futuro inmediato sino que, por el contrario, declinan hacia el tiempo literario de la ficción y la imaginación"¹⁸⁴



Nathan Coley, *The Lamp of Sacrifice, 286 Places of Worship*, 2004

Tal como las obras de Schütte, existe la posibilidad de enmarcar a otros artistas que entre los años setenta y ochenta resultan antecesores de estas cualidades en la actualidad. Las que dan forma al relato escultórico ambiguo en la adopción del modelo arquitectónico, se encuentran en algunas obras referenciales, como en el caso de la artista **Donna Dennis** (1942), particularmente en la serie de fachadas de falsos hoteles, *False Front & Hotels* (1971–74) que imponen este dialéctico encuentro de los medios. Al artista

¹⁸⁴ PERAN, Martí: **Deseo de (no) ser arquitecto. 3 narraciones posibles contra la arquitectura**, 2008

Ludger Gerdes (1954-2008), que ha trabajado sobre el modelo arquitectónico como escultura en el espacio público y para ello ha contribuido en la muestra escultórica de Münster 87 con la obra *Schiff* donde sitúa un espacio arquitectónico abierto, una especie de casa templo acompañada de dos árboles en un islote artificial. El traslado entre sus esculturas-maquetas y el exterior es visible en obras como *Böcklin*, un modelo realizado en plexiglás de color, creando entre la primera pieza pública y esta maqueta, una probable relación histórica con la pintura *la Isla de los Muertos*¹⁸⁵ de Arnold Böcklin (1827-1901).

Como también en referencias que acompañan la carrera de **Wolfgang Laib** (1950) hoy más enmarcadas en el “teatro” de lo efímero a través del recurso a pigmentos coloristas. Nos referimos sobretudo a sus construcciones de pequeñas casas de arroz (*Reishaus*) que episódicamente realiza en 1989, 1990 y 2006, así como los conjuntos “minimalistas” de escaleras. Ante estas experiencias, digamos, de un inicial formalismo ante estas relaciones, una nueva generación de artistas que trabajan en la actualidad, ha asimilado la potencialidad discursiva de dichos elementos en sus cualidades críticas sobretudo valoradas y utilizadas como estrategias análogas a otros medios de la contemporaneidad.

El artista **Mike Kelley** (1954) ha desarrollado la obra *The Educational Complex* (1995), un grupo escultórico de maquetas de los lugares por donde recibió su educación, manifestando el deseo de evocar la memoria a través de su intersección con el espacio, el objetivo parece ser el de crear un espacio “teatralizado” en el presente, atendiendo al factor de la pérdida de la memoria.

“(…)rather than sculptures entering an expanded field in order, so to speak, to “work on” the limits of sculpture, and testing these limits as they come into

¹⁸⁵ De la cual existen 5 versiones, de 1880 a 1886, donde el título de la obra se debe al tratante de arte Fritz Gurlitt, quien así la tituló en 1883, ya que su autor Böcklin nunca llegó a explicar su significado. Es una obra pictórica muy referenciada en otros campos del arte. Para las cinco versiones del cuadro véase: <http://www.toteninsel.net/bocklin.php> [último acceso 20-04-2010]

question with ever-expanding spatial dimensions, in works that are architectural more by implication and analogy than by nature, these projects have fully entered the architectural discipline; they rely for their effects precisely on their architectural dimensions, and their messages are coded in terms that would be incomprehensible outsider of architectural discourse"¹⁸⁶.



Nathan Coley, *A Manifesto for Bourneville*, 1999

Nathan Coley (1967), es un artista británico¹⁸⁷ que se ha destacado por una obra diversa, y que desarrolla la maqueta o modelo arquitectónico con gran ironía y utilización crítica, su serie *Camouflage* advierte a la situación de lugares míticos, en este caso, hacia los lugares de peregrinación o templos religiosos. Esta serie, se distribuye en ejemplos como *camouflage church*; *camouflage mosque* y *camouflage synagogue* (2006). Se destaca el cruce entre las relaciones del arte y la arquitectura con el recurso a la escultura y la fotografía, ejemplo de ello es su trabajo *Manifesto for Bourneville* (1999), este proyecto está basado en la parodia de un acontecimiento, el *New York Skyline*

¹⁸⁶ "(...) más propiamente que esculturas introduciéndose en un campo alargado de modo a, por así decir, 'trabajar' los límites de la escultura, y al mismo tiempo experimentando esos límites en la medida que estos son cuestionables por las dimensiones espaciales progresivamente alargadas (en piezas que son arquitectónicas más por implicación y analogía que por naturaleza), estos proyectos se han integrado completamente en la disciplina arquitectónica; sus efectos están dependientes precisamente de sus dimensiones arquitectónicas, y sus mensajes están codificados en términos que son incomprensibles para quién no esté familiarizado con el discurso arquitectónico" (traducción propia), en VIDLER, Anthony: **Warped Space, Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture**, The MIT Press, London, 2001. Pág. 161

¹⁸⁷ Convocado para el Turner Prize en 2007 con Zarina Bhimli, Mike Nelson y Mark Wallinger, siendo este último el ganador del premio anual.

(1931), documentado en una fotografía realizada en el *Beaux Arts Ball de Manhattan*, donde se presentan los arquitectos más destacados de la ciudad para una fiesta, vistiendo literalmente el edificio que les dio a conocer su fama, a partir de esta imagen, Coley crea una serie de modelos arquitectónicos de cartón para un evento de Arte Público¹⁸⁸, entre estos, creó un modelo local, la casa de descanso de Bourneville, modelos de arquitectos famosos, como Frank Gehry y Mies Van der Rohe, siendo el medio fotográfico como el elegido hacia la invocación relacionada con la imagen de 1931, Coley coloca un texto en la fotografía explicando que se trata de modelos para rediseñar la antigua casa de descanso (*rest house*), la fotografía fue colocada al fondo de un túnel que conectaba el edificio recreativo (para las mujeres) hacia la fábrica.

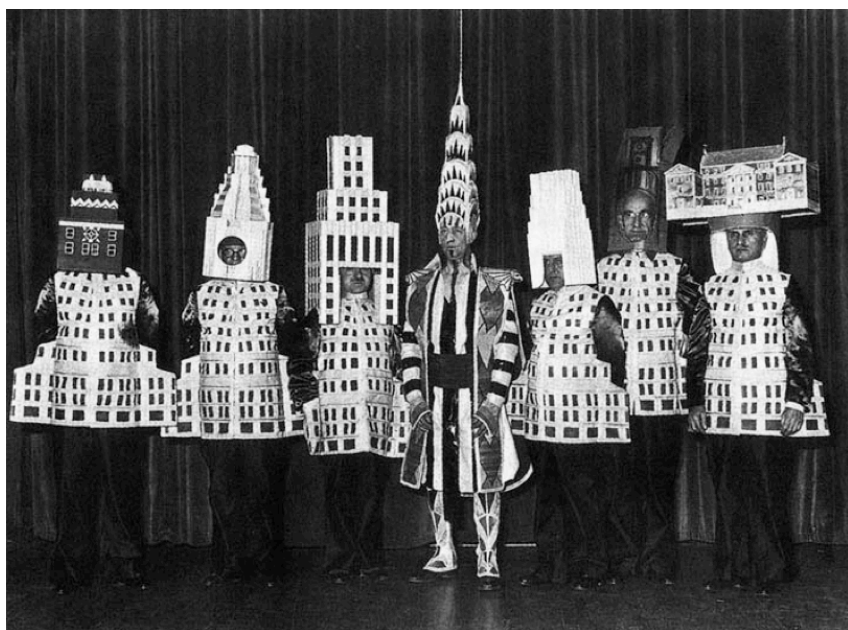
“Entonces los constructores de Manhattan se agrupan en las alas del pequeño escenario y se preparan para el clímax de la noche: convertidos en sus propios rascacielos, interpretarán un ballet titulado La silueta de Nueva York. Al igual que sus torres, los hombres van vestidos con disfraces cuyas características esenciales son similares; tan sólo los rasgos más gratuitos se ven envueltos en una encarnizada competición. Sus idénticos “vestidos rascacielos” se van estrechando hacia arriba en supuesta conformidad con la Ley de Zonificación de 1916”¹⁸⁹.

Considerado el paisaje urbano como tema, un aglutinador complejo de torres, esculturas, edificios, casas, puentes, calles, vallas..., esto constituye entre otras cosas el deseo de una ciudad ideal o el acercamiento a la escenificación de un pasado. Entre artistas que han trabajado sobre estos aspectos de la malla urbana o su paisaje, hemos dispuesto a la pareja **Anne y Patrick Poirier** (1941 y 1942), escultores que trabajan sobre el interés de la ruina desde la Arqueología y la Historia del Arte, realizan sus obras en maquetas, fotografías y también en esculturas públicas, éstas últimas constituye constantes referencias a la deconstrucción de elementos clásicos de

¹⁸⁸ Con el título: *In the Midst of Things*, se realizó en Bournville, un pequeño “pueblo modelo” cercano a Birmingham. Este pueblo es conocido por las conexiones a la Familia *Cadbury* (chocolateros), fue construido en finales del siglo XIX por George Cadbury, creando una zona industrial y habitacional para sus empleados. Siguiendo un desarrollo paternalista. Presentándose 27 artistas bajo la coordinación de los comisarios Nigel Prince y Gavin Wade

¹⁸⁹ KOOLHAAS, Rem: **Delirio de Nueva York**, 1ª edición (1978), Gustavo Gili, Barcelona, 2008. Pág. 127

valor universal (la columna), el tema recurrente de la civilizaciones clásica está evocado desde una recuperación de la fragilidad de la memoria posible ante una nueva lectura. Lo que nos ocupa en su obra son las ciudades – maquetas que participan de un fuerte sentido de la erosión del tiempo, normalmente monocromáticas y aparentemente ajenas a la contemporaneidad, se tratan de escenarios convincentes del pasar del tiempo, entre sus escombros se revelan los detalles y fracturas de la civilización perdida en ciudades tan distantes en geografía o el tiempo como Grecia o Camboya en escenificaciones teatrales.



New York skyline, Beaux Arts Ball, Manhattan, 1931

Cercano a este entorno, el del paisaje urbano pero con inclinaciones contemporáneas o si se prefiere a un mestizaje entre primitivismo y “futurismo” en paisajes de simulación, pero de dedicada estilización propia e inminentemente de sugerencia urbanística, el escultor **Miquel Navarro** (1946) diseña la posibilidad de ciudades arquetípicas a través de sus montajes escultóricos, de trazado organizado y ortogonal dispuestos y extendidos en el suelo, las aglomeraciones o conjuntos diametralmente opuestos al carácter de

la ruina. Navarro constituye el interés sobre el tema de la ciudad ideal, situando entre si jerarquías simbólicas, estas ciudades transmiten una síntesis del deseo pero también participan de un pasado fundacional, sobretodo por la utilización de materiales terrosos y metálicos son consideradas por el mismo como siendo montajes colocando los elementos constitutivos esparcidos en el suelo extendiendo sus relaciones de distancia y dibujando arterias hipotéticas al uso del viandante o al continuo flujo del automóvil, aunque estos no estén representados. Con la ironía que caracterizan las obras del artista y urbanista **Luc Deleu**, *VIPCITY* (1999/2004), propone nuevas lecturas sobre la ciudad, sirviéndose de los modelos históricos como el mapa Dymaxion de Fuller (1946), estética muy aproximada a la gráfica ARCHIGRAM, una combinatoria de interesante análisis.



Luc Deleu, *VIPCITY*, 1999-2004

De otra forma e invocando algunas ciudades contemporáneas, éstas sí, reales y fabricadas como una inspiración postal, la artista **Yin Xiuzhen** (1963), realiza sus “ciudades portátiles”, como metáfora del viaje, utiliza maletas que disponen de las mismas, cuando abiertas se dilatan en materiales blandos que construyen los estereotipos de las urbes contemporáneas de la actualidad, reconociendo el *skiline* de Toronto, Beijing o Nueva York, esta alegoría no es más que la demostración del viaje como resultado global.

Resultante de un modelo de catalogación nos ha interesado destacar la investigación por parte de **Oliver Croy & Oliver Elser** (Croy 1970, Elser 1972), un artista y un crítico de arquitectura que desarrollan instalaciones de carácter documental, entre estas *Counter Communities 1-3* (2003/04) que estudian proyectos de arquitecturas utópicas y modélicas entre la cultura norteamericana y austríaca, examinando el desempeño de artistas y activistas que formaron ideas sobre el poder social y su relación con la arquitectura, a su vez Croy desarrolla su interés hacia la arquitectura disfuncional, casi la que reuniría Martin Kippenberger en *Psycobuildings*. El proyecto que nos ocupa en esta colaboración es *Sondermodelle* (“modelos especiales”), proyecto que está en proceso desde 1993 hasta nuestros días, y es el que reúne los dos investigadores en torno a la recuperación de una colección particular. En 1993, Croy descubrió una colección de 387 miniaturas de pequeños modelos de edificios en Viena, adquiriendo todos los modelos de papel realizados por Peter Fritz (empleado de seguros), Croy & Elser continúan la colección con el *Fritz Studies Project*, lo interesante de este conjunto de maquetas es su aproximación a lo modélico ya que cada una de estas casas nunca fue realizada a no ser como maqueta culturalmente conectada y aproximada a las costumbres locales austríacas:

“Represent designs for architecture waiting to be built.”¹⁹⁰

¹⁹⁰ “representan los diseños de una arquitectura en espera de construcción” (traducción propia) <http://www.kw-berlin.de/> [último acceso 11-10-2009]

En el intento de desmontar algunos aspectos de la Historia, algunos artistas han optado en operar sobre la cita de arquitectos, en este caso nos hemos interesado por los que lo hacen desde la maqueta y no desde otras formas que dejaremos más adelante. Ante la condición del dominio crítico sobre la postura del racionalismo, el arquitecto que suele ser más citado es Le Corbusier.



James Angus, *Palazzo della Civiltà Italiana*, 2004

Un artista que desarrolla algunos de sus trabajos en maqueta con esta dimensión histórica es **James Angus** (1970), que hace referencia a Le Corbusier y en concreto a su obra *Maison Dom-Ino* (1915) con el título de *Dom-Ino Colour Separation* (2003), ante este nuevo modelo, Angus realiza la maqueta en plexiglás separando los pisos con colores y aludiendo a la armonía contraria a la propuesta original de inicios del siglo XX que sobretodo incidía en una idealización económica y constructiva de la habitación. Siguiendo esta línea de invocación sigue otro ejemplo, en este caso la obra *Seagram Building*

(2000), que representa el emblemático rascacielos de 1958¹⁹¹, obra de referencia al *estilo internacional*, la estética lineal y transparente de Mies Van Der Rohe y colaboración de Phillip Jonson, padece en esta maqueta realizada por Angus de una disposición horizontal, por lo tanto, antagónica de su concepción viril, decidida y masculina, las connotaciones consideradas con el hombre. Otro ejemplo que sigue la desmitificación arquitectónica de estos hitos, está representada en una maqueta distorsionada del *Palazzo della Civiltà Italiana* (2004), hito de la arquitectura del fascismo y racionalismo italiano¹⁹², ante esta deformación del bloque hasta convertirla en cinta de Moebius, renunciando a su ortogonalidad, solidez y simetría, tan característico del período fascista. Entre otras referencias de este artista, otra obra está relacionada con Buckminster Fuller, utilizando la fórmula de construcción geodésica aplicada a una pelota de fútbol, *Metaboll* (2000).

Como expansión de esta condición contestataria hacia la arquitectura y en el contexto de lo público, la maqueta y la performance han sido el medio de predilección para **Jordi Colomer** (1962), el artista representa esa inquietud al demostrar en la calle la ambigüedad del poder productivo de la arquitectura. Utilizando los hitos de algunos arquitectos famosos, su serie de performances (*work in progres*)¹⁹³ en las calles de ciudades contenedoras de los hitos duplicados en maqueta con cartón, el espacio público recibe su serie *anarchitekton* (2002-2004) en las que recurre a modelos de Niemayer,

¹⁹¹ El edificio Seagram, rascacielos localizado en Nueva York (Midtown Manhattan) constituye uno de los ejemplos del corporativismo moderno y la estética funcionalista. Altura 157 m.

¹⁹² El proyecto (1942) de los arquitectos Giovanni Geurrini (1887-1972), Ernesto Bruno La Padula (1902-1968) y Mario Romano (1898-1987) es considerado el edificio más representativo del fascismo italiano, reconocida pieza sintética del ideal "Valori Plastici". Conocido por cúbico o "Colosseo Quadrato", similar al Coliseo. Mussolini, pretendía que fuera una celebración al viejo paisaje romano, el palacio disponía de varios pisos, seis correspondientes a la composición de la palabra Benito y nueve arcos cada piso, correspondientes a Mussolini. Ante la edificación del palacio se crea la idea de una nueva capital para Italia, dejando de ser la "Ciudad Eterna", en la E.U.R. (*Esposizione Universale di Roma*), originalmente E42, se pretendía construir una nueva ciudad o centro histórico para celebrar los 20 años del fascismo, la exposición no llegó a realizarse por los conflictos de la 2ª Guerra Mundial. Con el *Palazzo Della Civiltà Italiana* forman parte otros edificios *Museo Preistorico ed Etnografico* y el *Museo di Arti e Tradizioni Popolari*. Hoy el distrito se relaciona con los negocios.

¹⁹³ Véase para más información: <http://www.jordicolomer.com/anarchitekton/> [último acceso 05-04-2009]

Nouvel., a través de la figura de *idrojo sanicne*, un personaje que porta los “estandartes grotescos” de estratégica utilización lúdica (maquetas elementales):

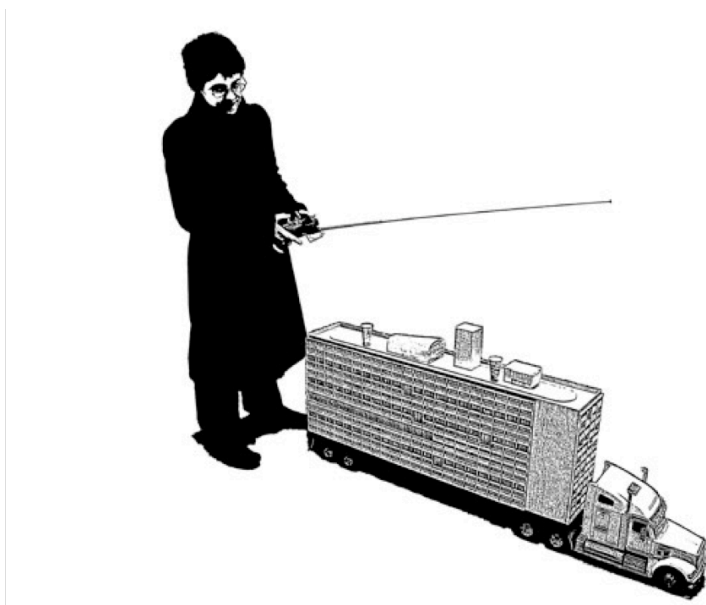
“Convertidos en pequeños artefactos portátiles, toda la prepotencia de los edificios reproducidos queda reducida a la efímera narrativa de su exhibición como estandarte, susceptible de ser desplazado y desubicado al antojo del portador”¹⁹⁴.



Jordi Colomer, *anarchitekton*, 2002 - 2004

De igual forma la obra del catalán **Domènec** (1962), un artista que trabaja sobre el concepto de arquitectura móvil, realizando constantes y eficaces referencias hacia la historia de la arquitectura, principalmente hacia la obra de Le Corbusier y la modernidad, y que desarrolla interesantes aspectos del habitáculo conmemorativo como veremos más adelante.

¹⁹⁴ PERAN, Martí, **Deseo de (no) ser arquitecto. 3 narraciones posibles contra la arquitectura**, 2008 <http://www.martiperan.net/print.php> [último acceso 20-11-2009]

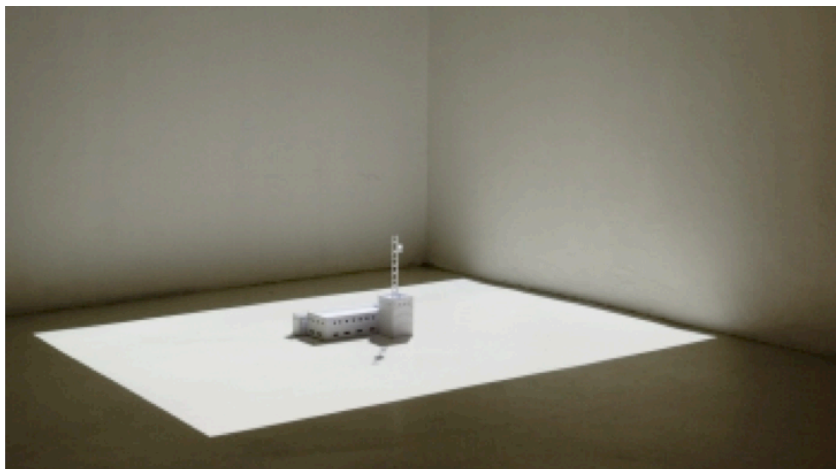


Domènec, *Unité Mobile*, (*Roads are also places*), 2005

En este caso concreto utiliza de igual forma el recurso a la maqueta como simulador de situaciones, el proyecto denominado *Zwalm Mailbox Project* (2003), consiste en la substitución de tradicionales casitas de correo por maquetas de modélicas referencias del racionalismo (*Ville Savoye* de Le Corbusier), estas adquieren su importancia ante un contexto que le es ajeno pues interfieren en una población donde no se encuentran reminiscencias en estilo del periodo moderno, las casas de esta localidad continúan muy arraigadas al tradicionalismo y a lo local. Otro proyecto destacable que participa de la utilización de un modelo se denomina *Unité Mobile*¹⁹⁵ (*Roads are also places*) (2005), donde se sirve de una maqueta del hito *Unité d'Habitation* en Marsella (1952) nuevamente, la cita es Le Corbusier, para ello, hace hincapié en la “teoría de la deriva”, de un modo lúdico fabrica una maqueta del edificio, el modelo asienta sobre un camión teledirigido que se hace pasear sobre la famosa terraza:

¹⁹⁵ La *Unité d'Habitation* (1946-52) Marsella, es considerada un hito con respecto a la visión modélica y visionaria de Le Corbusier, el proyecto contó con la colaboración del pintor y arquitecto portugués Nadir Afonso. Véase: <http://www.marseille-citeradieuse.org/> [último acceso 22-02-2009]

"No es verdad que sea una escultura; ni siquiera una escultura móvil que, al ponerse en juego, se reivindica como tal. Es un juguete de talante situacionista y no idealista"¹⁹⁶.



Jan Tichy, *Facility 1391*, 2008

Pero, no todos han decidido por fabricar situaciones anecdóticas de talante crítico hacia la arquitectura moderna, ante la insatisfacción de su programa social y utópico, su pretensión utilitaria como “máquina de vivir”. Desconectado del conjunto de citas anteriormente analizadas hacia hitos de la historia, y enmarcado en la versión crítica, **Jan Tichy** (1974) utiliza estos métodos de reproducción para comunicar el lado oscuro de la representación arquitectónica, la evidencia de la arquitectura como espacio contenedor del lugar que desaparece no por su inexistencia, sino al contrario, gracias a la revelación de su camuflaje. Ante esto, el artista crea una replica de la base militar secreta, *Facility 1391* (2008), refiriéndose a un “Guantánamo israelí”¹⁹⁷, disponiendo la misma ante una luz fría para el observador, para constatar con la realidad oculta (una zona donde no se aplican las convenciones de Ginebra), ante ello, Tichy utiliza planos del edificio militar que podrán fácilmente ser

¹⁹⁶ En <http://www.domenec.net/castellano/unite.html> [último acceso 22-02-2009]. Proyecto comisariado por Martí Peran.

¹⁹⁷ *Facility 1391* no aparece en mapas y fotografías aéreas, edificio destinado a prisioneros de “alto riesgo”, sólo fue conocida a partir de 2003.

desplegables y contruidos por los visitantes, sirviéndose de estos como una herramienta para la toma de conciencia e interioridad de estas problemáticas. Es de destacar, que a nuestro ver, el empleo de esta estrategia escultórica está muy direccionada en este caso a las cualidades del ojo, o sea, hacia una actitud que podemos disfrutar como observadores y críticos de la mirada reteniendo desde arriba el comportamiento humano y social asociado a las edificaciones de habitabilidad, como vigilantes de la historia y del aparato camuflado del poder.

De igual forma, el artista **Vangelis Vlahos** (1971), reconstruye la situación histórica y política a través de estas réplicas en pequeña escala, uno de sus ejemplos es la obra *Untitled* (2007), compuesta por la maqueta de la Embajada Americana en Atenas y diseñada por Walter Gropius, vista como un símbolo utópico de la modernidad y elemento democrático de propaganda, Vlahos coloca su actual situación como un blanco para atentados terroristas¹⁹⁸. Desde esta postura, el artista utiliza modelos de edificios existentes, su utilización de los rascacielos de Varsovia, Sarajevo o Praga, hasta el edificio del parlamento en Bosnia, son vistos como contradicciones político-económicas durante el periodo de cambio social y colapso de la Unión Soviética. Entre títulos sugerentes como: *The new Building of the National Bank of Greece in Thessaloniki*; *US Embassy model* (in four parts) (2006); *The Renovation of the Former parliament in Sarajevo* (2006); *The five rejected proposals for the Athens Tower* (2004); *Buildings like texts are socially constructed* (2004); *National Bank of Greece failed acquisition of National bank of Romani*; nos permiten constatar su interés hacia la renovación y posible estado de “asociación fálica” del poder transnacional de los edificios gubernamentales, donde se maneja el poder económico y bélico internacional.

¹⁹⁸ En 1966 era considerado un (blanco) para un ataque de misiles, de la responsabilidad del grupo terrorista “17 de Noviembre”.

2.3.2 - Imagen y memoria escultórica

“El precepto del cuerpo y la imagen del mundo pasan a ser una única experiencia existencial continua; no existe el cuerpo separado de su domicilio en el espacio, y no hay espacio que no esté relacionado con la imagen inconsciente del yo perceptivo”¹⁹⁹

Juhani Pallasmaa

Enmarcada en los dispositivos del “ojo”, y trasladando la mirada del *voyeur* en los modelos arquitectónicos de la maqueta como esculturas de la vigilancia, extendemos el discurso hacia el medio de immortalización de la imagen. Lo fotográfico asume notablemente este compromiso con la memoria, lo residual y la evidencia del acontecimiento, de lo fáctico e inmutable, pero que en realidad fabrica otras lecturas, las de la posibilidad de un complemento o de significado satélite. Ante el análisis relacional de nuestras ocupaciones entre lo híbrido en lo escultórico y lo arquitectónico, pretendemos enmarcar una relación dialéctica entre escultura e imagen motivando como denominador común las construcciones de aproximación arquitectónica.

Este tipo de relacionamiento está demostrado en la extensa obra fotográfica de la pareja **Bernd y Hilla Becher** (Bernd 1931-2007; Hilla 1934), su libro *Anonyme Skulpturen* (1970), esclarece esta posición sobre los objetos con dicha naturaleza, claramente alusivos hacia el concepto de una arquitectura industrial²⁰⁰, fotografiadas desde la década de los cincuenta, constatan figuras anónimas pertenecientes a una familia de construcciones portantes de carácter estructural y formal que declaran la evidencia de su estatismo y composición material obviamente enfocada hacia lo escultórico. Su

¹⁹⁹ PALLASMAA, Juhani: **Los ojos de la piel**, *op.cit.* Pág. 42

²⁰⁰ “(...) que se note que éste interés es anterior al establecimiento de la noción de arqueología industrial y a la inserción de estructuras industriales en las listas de la UNESCO, como haciendo parte del patrimonio de la humanidad” en: NICOLAU, Ricardo: **Fotografia na Arte, de ferramenta a paradigma**, COLEÇÃO DE ARTE CONTEMPORÂNEA PÚBLICO SERRALVES, Porto, 2006. Pág. 46

obra representa un carácter serial y exhaustivo acerca del encuentro documental y también arqueológico, según Mau Monleón:

“Los Becher hacen fotografías pero no son fotógrafos. Tampoco son escultores; ellos no hacen esculturas, sino que las fotografían”²⁰¹.

El trabajo desarrollado por esta pareja fortalece la “actitud escultórica de los artistas que trabajan fotográficamente” y en este sentido han alcanzado una selectividad morfológica y de identificación como si lo fuera un archivo, pero contrariamente a lo que se piensa, los Becher pretendían hacer un “guiño” al utilizar la palabra *escultura* en su primer libro. Según Jean-François Chevrier, James Lingwood y Thomas Struth en una entrevista realizada a los Becher con el motivo de la exposición *Une autre Objectivité*, Hilla Becher responde:

“La referencia a la escultura en nuestro primer libro no debe tomarse demasiado en serio. Lo hicimos para empujar a la gente a pensar. El editor propuso ese título y nosotros pensamos que podía ser provocativo”. Yo dije: “Pero fue tomado en serio...”. Y Hilla respondió: “Sí, demasiado en serio, y eso no nos gustó, pensamos que no era honesto, así que añadimos un subtítulo: *Una tipología de edificios técnicos*”²⁰²



Bern & Hilla Becker, *water towers*, 1988

²⁰¹ MONLEÓN, Mau: **La Experiencia de los Límites, Híbridos entre escultura y fotografía en la década de los ochenta**, *op.cit.* Pág. 31

²⁰² CHEVRIER, Jean-François: **La fotografía entre las bellas artes y los medios de comunicación**, Gustavo Gili, Barcelona, 2007. Pág. 301

Las condiciones especiales a la concepción de este tipo de imagen despoblada, calculista y desdramatizada la diferencian de la fotografía arquitectónica:

“La imagen, de esta manera, no expresa sentimiento alguno, ninguna fantasía se entrecruza con la neutralidad estética”²⁰³.



Ursula Schulz-Dornburg, *bus stop*, 1970-94

Siguiendo esta línea iniciada por lo Becher, es útil conocer el trayecto de **Ursula Schulz-Dornburg** (1938), su fotografía, próxima al encuentro de las arquitecturas del abandono, son estudiadas ante las relaciones de quien las utilizan. La serie “Paradas de autobús” (*bus stop*) realizadas en Armenia entre 1970–1994 demuestra esa relación dialéctica entre cuerpo, arquitectura y disfunción, parcialmente pobladas por los ciudadanos, estas construcciones

²⁰³ MONLEÓN, Mau: **La Experiencia de los Límites, Híbridos entre escultura y fotografía en la década de los ochenta**, *op.cit.* Pág. 29

nos transmiten una ligera y deteriorada condición, espacios definidos de límites difusos entre el paisaje y el hormigón, las paradas fueron creadas en la década de los setenta por la Unión Soviética en la era Breshnev, podemos afirmar que se tratan de pequeñas edificaciones ideológicas. Estos abrigos de pobre construcción y durabilidad enmarcan un tiempo socialista, si nos detenemos ante su imagen claramente podemos preguntarnos si pueden proteger a alguien de la intemperie, o si resultan como un penoso “hazte cuenta” en una tierra de nadie, como si fueran manos salientes de la tierra para acoger o dominar delicadamente a la gente.



Ursula Sculz-Dornburg, *bus stop*, 1970-94

De forma semejante, aunque elaborando discursos desde nuestra actualidad, la artista **Tacita Dean** (1965), realiza este ejercicio de recuperación de la memoria arqueológica, para ello, realiza una obra por medio de *filmes* en 16 mm acerca de acontecimientos arquitectónicos especiales, se trata de una arquitectura como “aparato” y pecedera del pasaje del tiempo, como condición de sobreviviente. En otras ocasiones, su interés se manifiesta en los interiores banales de hoteles con vislumbrantes vistas exteriores, las vistas que

aquí evocamos, son acerca de arquitecturas bélicas inutilizadas, desechos de un conflicto sobrepasado que se han dejado flotantes en un espacio olvidado.



Tacita Dean, *Sound Mirrors*, 1999

Dean participa de este encuentro entre monumentales arquitecturas abandonadas tratándolas como reliquias en sus “imágenes estáticas” de larga duración, particularmente nos referimos a la serie *Sound Mirrors* (1999), estas estructuras de hormigón funcionaban como un artilugio anterior al radar que en 1932 ya no estarían operativas, como siendo arqueologías bélicas, estas paredes o receptáculos de hormigón tenían la función de captar y ampliar el sonido de la aviación enemiga en la 1ª Guerra Mundial cuando se aproximaba de la costa. Estos “oídos” de largo alcance fueron construidos entre 1928–1930²⁰⁴ situados en Denge (terrenos pertenecientes a la *Royal Air Force*) en Kent, Inglaterra, ante la evidencia de estas esculturas disfuncionales y obsoletas recae el interés de Dean, ante estos aparatos cabe destacar una

²⁰⁴ En Denge existen tres espejos acústicos, cada uno de ellos consiste en una estructura reflectora de hormigón. El más grande con 60 metros de longitud consiste en una “pared” curvada y los menores de 9 y 6 metros respectivamente son semiesféricos. Los espejos acústicos funcionaban en la detección de aviones, concentrando los sonidos alrededor de sus centros, a veces, los operadores tenían dificultades en distinguir sonidos provocados por los barcos con los de la aviación.

conexión histórica maravillosa, la llevada a cabo por el jesuita alemán **Athanasius Kircher** (1601/2 - 1680) en el diseño e invención de un aparato de control con el nombre de *Panacousticon*²⁰⁵ (1650), una arquitectura de lo audible idealizada para la vigilancia de los ciudadanos en el espacio público, constituye una metáfora biológica con la arquitectónica realizando a través del edificio la posibilidad de extensión:

"One of his core theses concerns the directly proportional relation of volumen and velocity. Because Kircher assumes that sound will be reflected, as Light is on mirrors, when it hits a smooth solid surface and will even be amplified by reflection, he favors spiral-shaped channels with a polished interior surface for effective transmisión. His architectonic constructions for eavesdropping and for amplifying speech have huge snail-shell-like structures built into them wich also lend them an anthropomorphic character"²⁰⁶.

Recobrando al discurso paralizante de Dean, otro ejemplo que nos gustaría destacar es su film *Bubble house* (1999), relacionado con el encuentro de una casa a orillas de la playa²⁰⁷, esta casa según los habitantes de la isla fue construida y dejada en estado inacabado por un ciudadano francés que al parecer desfalcó dinero del gobierno americano y actualmente cumpliría una pena de 35 años de prisión, ante esto, Dean escoge motivos de relatos personales e historias que han modelado estas "arquitecturas extrañas". Tanto la obra *Sound Mirrors* y la actual, tienen un punto común, su duración, ambos

²⁰⁵ De forma parabólica podría ser utilizado para oír o para ampliar la voz, la conducta en espiral conectaba la plaza pública a un busto ubicado en el interior del edificio. Véase: ZIELINSKI, Siegfried: **Deep Time of the Media, Towards an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means**, The MIT Press, Cambridge, 2006. pp. 128/129

²⁰⁶ "Uno de sus temas centrales trata sobre la relación directamente proporcional entre volumen y velocidad. Porque Kircher asume que el sonido será reflejado, de la misma forma que la luz por los espejos, cuando éste ha llegado a una superficie sólida y lisa, y que será hasta ampliado por dicho reflejo, prefiere los canales en forma de espiral con una superficie interior pulida, para obtener la transmisión efectiva. Sus construcciones arquitectónicas, que permiten escuchar conversaciones ajenas y la amplificación de las mismas, tienen enormes estructuras en forma de concha de caracol incorporadas, lo que les confiere un carácter antropomórfico" (traducción propia), *ibid.* Pág. 128

²⁰⁷ Dean trabaja sobre ésta cuando se encontraba en las Islas Caimán para documentar el destino trágico de Donald Crowhurst que desaparecido en 1969 en la competición *Sunday Times Golden Globe*. Esta prueba consistía en dar la vuelta al mundo sin parar, en realidad, Crowhurst pretendía ganar la travesía con la finalidad de superar dificultades en sus negocios, durante el viaje fueron reportadas falsas posiciones y secretamente abandona la competición, se cree que a causa de perturbaciones mentales habrá cometido el suicidio por no haber cumplido eficazmente su tarea. Dean dedica una obra a este acontecimiento con el nombre del barco *Teignmouth Electron*, con sus habituales métodos de trabajo, realiza un film de 16 mm con la duración de 7 minutos (2000).

de 7 minutos, y tal vez lo más importante, que es el interés de la artista por el mar, relacionados con la inmensidad y metáfora de la condición humana, testimonios silenciosos de la tragedia y la pérdida.



Tacita Dean, *Bubble house*, 1999

En este deambular investigador de los “desechos” de la memoria, como un cadáver antrópico de estas arquitecturas mutantes a través de la imagen. Será inevitable referir la obra documental del filósofo y urbanista de la velocidad, **Paul Virilio** (1932), este “niño de la guerra” que dedica su obra a la “Arqueología del Bunker” (1975)²⁰⁸, un extenso catálogo detallado sobre las formaciones monolíticas y desmesuradas de la arquitectura bélica, estos enormes y bellos macizos de hormigón, abandonados en el escenario de una guerra pretérita, son monumentos a la protección y al mismo tiempo son testimonios silenciosos de la muerte y el sufrimiento:

²⁰⁸ Museo de Artes Decorativas de París (1975/76), las fotografías han sido realizadas por el autor entre 1958 y 1965. VIRILIO, Paul: **Bunker Archeology**, Princeton Architectural Press, New York, 2009



Paul Virilio, observatorio (canal de la Mancha), 1965

"(...)the bunker was built in relationship to this new climate; its restrained volume, its rounded or flattened angles, the thickness of its walls, the embrasure systems, the various types of concealment for its rare openings, its armor plating, iron doors, and air filters – all this depicts another military space, a new climactic reality"²⁰⁹

Virilio sostiene la arquitectura del *bunker*, como un monumento monolítico, toda ella diseñada en el contexto de una guerra lanzada desde el aire y caracterizada por el empleo del gas, este tipo de construcción se equipara a un traje de buceo, de "impermeabilidad" protectora y aislante ante la llegada del enemigo.

²⁰⁹ "(...)el *bunker* fue construido en relación a este nuevo clima; su volumen contenido, los ángulos redondeados o achatados, el grosor de sus paredes, o el sistema de aberturas, la variedad de tipologías de camuflaje de raras aperturas, su blindaje, puertas de hierro, y filtros de aire – todo esto ilustra más un espacio militar, una nueva realidad climática", (traducción propia), *ibid.* Pág. 39



Allora y Calzadilla, *Clamour*, 2006

En este aspecto, nos gustaría referir la obra *Clamour* (2006) de los artistas **Jeniffer Allora y Guillermo Calzadilla** (1974 / 1971), que a través de una juguetona apropiación de estos monolitos bélicos (*bunker*) realizan una instalación escultórica y performativa con músicos, los artistas han investigado la relación entre la música y la guerra, en esta obra en concreto, del interior de la escultura salen instrumentos musicales como la trompeta, trombón, flauta, tuba y batería, entre estos se apuntan hacia fuera en vez de armas.

“Interestingly enough, in the history of military music, one of the ways they describe the instruments’ function on the battlefield is to create a clamor. They’d create a noise that was so unbearable for the opponent that it would actually distract them and keep them from being able to effectively fulfill their job of fighting”²¹⁰.

Siguiendo la línea de pensamiento anterior, los tipos de arquitectura bélica diseñados en la 2ª Guerra Mundial, señalamos el interés del sistema de protección británico en la estructura del *Maunsell Fort Towers*²¹¹ (1942), un grupo fortificado de torres de defensa británica, situados en el estuario del

²¹⁰ “Curiosamente, en la historia de la música militar verificamos que una de las descripciones de la función de los instrumentos en el campo de batalla es el de crear un clamor. Producían un sonido, de tal modo insoportable para el adversario, que lo distraía al punto de impedirlo de cumplir su misión de luchar eficazmente”, (traducción propia), entrevista por ART 21 disponible en: <http://www.pbs.org/art21/artists/alloracalzadilla/clip1.html> [último acceso 25-11-2009]

²¹¹ Véase http://www.undergroundkent.co.uk/maunsell_towers.htm [último acceso 03-09-2009]

Támesis y en Mersey, diseñados por el ingeniero Guy Anson Maunsell, las torres han sido inutilizadas a finales de la década de los cincuenta, desde aquellos años han sido “ilegalmente” romantizadas como puesto de radio pirata y hasta ha sido contenedor para manifestaciones artísticas²¹², señalamos que la estética de estas apasionantes estructuras portantes podrán haber inspirado la fantástica creación de *Walking City* (Ron Herron, 1964) de Archigram, así como mega estructuras que han revelado el sueño de una arquitectura de la movilidad:

“(…)Arquitecturas sin fines de placer sobre las aguas del estuario del Támesis, al parecer conocida por algunos de los miembros del grupo Archigram cuando todavía eran niños, estas estructuras articuladas y aditivas, sobre pilares en diagonal que sostienen la vida cotidiana de comunidades militares aisladas, fueron redescubiertas y muy difundidas por la prensa de fines de los años 60”²¹³.



Maunsell Fort Towers, 1942

Ante estas arquitecturas de la vigilancia, merece la pena invocar la importancia de este tipo de edificios en sus relaciones simbólicas, el “ojo” de la torre central utilizadas en prisiones modélicas del *Panopticon*, idealizado por Jeremy Bentham (1748–1832), demuestran el dispositivo de la arquitectura

²¹² En el 2005 el artista Stephen Turner decide vivir 6 semanas en una de las torres del fuerte con el objetivo de experimentar el aislamiento. Véase <http://www.seafort.org> [último acceso 03-08-2009]

²¹³ BANHAM, Reyner: **Megaestructuras, futuro urbano del pasado reciente**, Gustavo Gili, (1ª edición 1976), Barcelona, 2001. Pág. 28

como fortaleza y como contenedores de la vigilancia o catalizador del sistema social, estas prisiones construidas en el siglo XVIII, demuestran esa arquitectura del control²¹⁴.

Los ejemplos anteriores podrán aparentemente no tener una relación directa con el grupo de obras que analizaremos a continuación, la advertencia es acompañada de una opción y atención despertada por las cualidades estéticas de las primeras, cualidades que son diseñadas estrictamente por sus funciones bélicas y de “corrección” humana y las que en su caso están emparentadas con una arquitectura del pasado, nos referimos a la aventura de la década de los setenta que enmarcan a las cuestiones de la inscripción y del *Land Art*.

Construcciones ambiguas entre lo arquitectónico, megalítico y primitivo que son relegadas al abandono y desconectadas del público, dentro de este grupo, y a pesar de estar notablemente catalogadas como obras del Land Art, destacan a dos de los autores, que haciendo recurso de una construcción arquitectónica comprometen su estética con la función de la mirada, la contemplación y la descubierta de fenómenos naturales. Que no siendo una arqueología del bunker, despierta su formalización en parte de la misma, nos gustaría resaltar que en este momento particular de huída romántica del artista hacia la naturaleza, y a pesar de la distancia entre lo remoto en relación a la concentración urbana, se han fabricado locales que continúan a “situar” al hombre en su aspecto habitable y aislado. Con artistas que han pensado el espacio arquitectónico como presencial, **Robert Morris**, **James Turrell**, **Michael Heizer** y **Dani Karavan**. En estos casos prevalece una relación diáfana con los fenómenos naturales, así como su automática puesta en escena en primera mano para el espectador. Como la inscripción arquitectónica de Robert Morris en su *Observatorio* (1977). Oostelij Flevoland

²¹⁴ Véase: FOUCAULT, Michel: **Vigilar y Castigar: Nacimiento de la prisión**, Siglo XXI, Madrid, 1996

en Holanda, describe el solsticio con anillos duplos, estos entornos invitan a su entrada y circunstancia espacial y local. Morris enlaza desde sus primeros trabajos la cuestión de ocupación espacial, recordemos también la propia relación intrínseca entre minimalismo y arquitectura o las cabinas y cámaras preparadas por **James Turrell** (1943), para admiración y obtención por el medio arquitectónico de los efectos cósmicos. Uno de sus ejemplos es la creación de *Light Reign* (2003), situada permanentemente en la *Henry Art Gallery* de la Universidad de Washington, esta habitación nos hace recordar las cabinas esparcidas por el paisaje y utilizadas para observar el fenómeno de la *camera obscura*, muy en boga sobretudo en Inglaterra, Francia y Alemania del siglo XIX, al contrario de éstas, Turrell parece nombrar un espectáculo antagónico haciéndonos referir sobre la ausencia de simulación, demostrándonos una porción de realidad olvidada en beneficio de la vida moderna, caracteriza lo celeste e infinito como el sueño antiguo de la eternidad, la utilización de la luz para este artista es la materialidad.

El artista **Michael Heizer** (1944) plasma en *Complex One/City* (1972-73) relaciones de intersección muy interesantes entre los elementos arquitectónicos y la escultura. Conectados al imaginario de las civilizaciones antiguas y su interés por la arqueología: "...se aprecian referencias tanto de Chichén Itzá, en el Yucatán, como de las mastabas egipcias..."²¹⁵

En relación a estos lugares, destacamos una obra de **Dani Karavan** (1930) realizada en el desierto, de carácter sobredimensionado, realizada en hormigón, el *monumento para la brigada del Negev*²¹⁶ (1963– 1968) cercana a la ciudad de Beersheva en Israel. Consiste en un *environment* de metafórica alusión al combate entre israelíes y árabes, está constituido por dieciocho elementos de acabado geométrico en el cual se destacan una torre de vigilancia y un túnel como reminiscencia al canal defendido por los soldados, considerado como una de las primeras obras de *Land Art*, contextualiza su

²¹⁵ MADERUELO, Javier: **La Idea de Espacio en la arquitectura y el Arte Contemporáneos 1960 – 1989**, op.cit. Pág. 261

²¹⁶ En memoria a los miembros de la brigada *Palmach Negev* que defendieron a Israel durante la guerra árabe (1948)

lugar con un momento histórico. Para Karavan, el arte público exige un modelo de invitación y cuidado para quién lo experimenta, por este motivo ha escrito sobre ello, donde podemos nombrar a sus *Reflexiones sobre Arte Público*²¹⁷, como un documento bastante pragmático sobre su programa escultórico ante los aspectos de proceso y proyecto, según Karavan:

"Mis obras de arte existen en relación al ambiente, por supuesto, pero no son creaciones paisajísticas o arquitectónicas, ni creaciones puramente escultóricas. Involucran todos estos aspectos"²¹⁸

De esta manera, confirma la utilidad de su obra ante un programa que deberá ser de lectura altruista, no olvidando las principales metas de un Arte Público, en este mismo documento afirma:

"El trabajo que realizo está financiado por la gente, por la sociedad, y su propósito está en servir a la gente y la sociedad como una totalidad. Ello significa una gran responsabilidad hacia la sociedad y hacia el arte"²¹⁹



Dani Karavan, *monumento para la brigada del Negev*, 1963 - 68

Ante este género de construcciones, que en gran medida se desarrollan en el ámbito de un neo-romanticismo, siendo la mayoría ubicadas

²¹⁷ KARAVAN, Dani: **Reflexiones sobre el arte público**. En: Pierre Restany, Prestel Munich. Publicado en castellano: **Selección de textos sobre prácticas artísticas y espacio público II**, BBAA. Departamento de Escultura, Editorial UPV, Ref. 2002.730, Valencia. Pág. 141

²¹⁸ *idem*.

²¹⁹ *idem*.

en sitios remotos dificultando su accesibilidad, en ello, Javier Maderuelo destaca que se han convertido en monumentos ajenos al ciudadano y solitarios, lo que a nuestro ver les confiere un estado de naturalezas nómadas, ambiguas incursiones en el paisaje, por ello, en palabras de Maderuelo: “El monumento se convierte así en una conmemoración de sí mismo, en un elogio del arte por el arte”²²⁰

²²⁰ MADERUELO, Javier: **La Idea de Espacio en la Arquitectura y el Arte contemporáneos 1960–1989**, *op.cit.* Pág. 261

2.4 - El Pabellón como posibilidad de la independencia arquitectónica



Dan Graham, Pabellón, Berlín, 2005

Antes de profundizar la investigación en el componente híbrido (arquitectura–escultura), es relevante tener en cuenta que el modelo arquitectónico del pabellón ha diseñado una apertura esencial hacia las derivaciones y resultados de un arte público con cualidades en la experimentación, penetrabilidad, permanencia, protección, cobijo, utilizaciones diversas y estéticas, que podrá suscitar contextos formalistas o de crítica social. Para Martí Peran, el pabellón está enmarcado en un concepto *arch-art*, ya intuitivamente operado con anterioridad en distintas obras como hemos referido en ejemplos anteriores a Robert Morris (*passageway*), como una necesidad de construcción de situaciones específicas que han borrado los

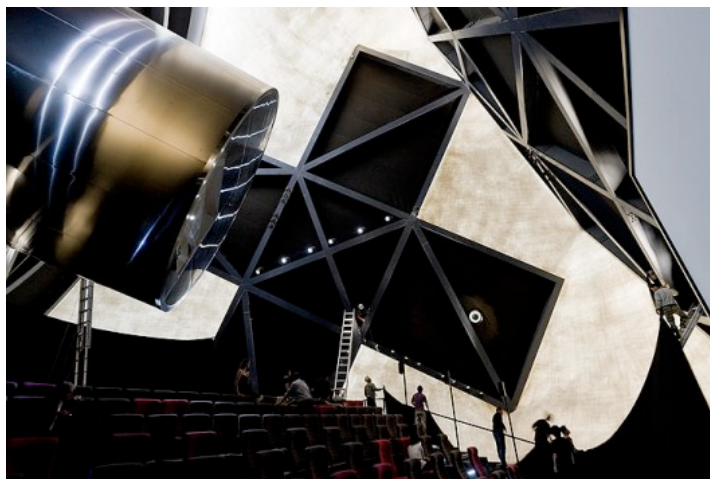
límites entre escultura y arquitectura. En esto, creemos que el pabellón contemporáneo continua su función de espacio multifuncional y que conceptualizado por el artista, constituye una plataforma relacional hacia las “nuevas formas de sociabilidad”.

En arquitectura, el pabellón (del francés, *pavillon*, del latín “papillo”), hace referencia a una estructura arquitectónica autosostenible, situada generalmente a corta distancia de la residencia principal, su arquitectura le hace un objeto de seducción y placer. De grandes o pequeñas dimensiones, existe siempre una finalidad de ocupación para actividades lúdicas y de relajación, el juego y el bien estar placentero es su utilidad y funcionalidad principales.

De algún modo, el desarrollo del pabellón y su contacto con las artes visuales han ofrecido autonomía propia y necesaria para su condición efímera, y a su vez han permitido un análisis tectónico, estético y expresivo que van saliendo de su purismo utilitario (habitacionales), económica en sus medios, ya que se predisponía a una cierta excentricidad, esto le permitía su participación en el “teatro” de la fantasía, la exuberancia y lo exquisito, un “habitáculo” para el “placer” digno heredero de sus antepasados las *follies*.

Son conocidos los ejemplos de los pabellones modernos, desde las Exposiciones Universales más relevantes, las que generalmente se instalaban en los grandes centros metropolitanos de Londres, París o Barcelona, entre otros centros. En ellos prevalecía una relación para el conocimiento técnico y cultural entre las naciones como principal aportación del conocimiento. La arquitectura desempeñaba y sigue desempeñando un papel lógicamente utilitario y simbólico del poder y la *Techné* en estos certámenes multitudinarios, pero en este contexto podía permitirse su condición de “coqueteo” esotérico y exquisito aliando muchas veces al gusto hacia lo etnográfico que supondría defender un programa de arquitectura-expositora, lo que ciertamente se podrá aplicar en nuestros días la recurrente adopción de algunos pabellones como

fórmula representativa de las grandes marcas, ejemplo demostrado con el pabellón realizado para *Prada*, el *Prada Transformer*²²¹ (2009) por OMA/Rem Koolhaas, que en la actualidad se puede comparar este tipo de construcciones demostrativas del saber técnico como una potencialidad del arquitecto como autor visionario y a veces como un escultor.



Rem Koolhaas, Pabellón *Prada Transformer*, 2009

Las exposiciones universales decimonónicas destacaban por permutas culturales entre oriente y occidente, de las entonces culturas lejanas y exóticas, muy distinto al panorama actual globalizado. Recordemos que las incipientes exhibiciones son realizadas en un occidente altamente tecnificado, con el advenimiento del racionalismo del objeto y en especial el de la arquitectura que construirá estos pabellones para la investigación tectónica y espacial a modo de laboratorio, el *palacio de cristal* proyectado por Paxton en 1851, desempeñará su papel ideológico y político representativo para cada tiempo histórico. La aparición del pabellón tendrá lugar en lo novedoso como oferta al visitante sirviéndose de este estatuto para la posible aplicación en masa de sus teorías. Para nombrar a algunos de los ejemplos más relevantes de estos

²²¹ Véase: <http://www.prada-transformer.com/> [último acceso 03-03-2009]

pabellones, podemos recordar el *pabellón de cristal* de **Bruno Taut** (1880-1938), en la exposición del Werkbund en Colonia (1914). Mentor de la "Arquitectura Alpina", Taut corresponde a una visión utópica y teórica expresionista, su *pabellón de cristal* contrastaba con la arquitectura opaca del bloque plano y rectilíneo que se seguirá en el funcionalismo, que pretendía sobretudo la implementación de una industria del vidrio con su grupo *Die glaserne Kette*²²² ("La cadena de cristal"), su pabellón consistía en una cúpula prismática, según este arquitecto, ésta ha sido proyectada bajo el espíritu de la catedral gótica²²³, la inspiración para las ideas de su arquitectura de vidrio fueron posibles gracias a los textos de Paul Scheerbart (1863-1915) escritor de ciencia ficción y autor del libro *Glasarchitektur* (1914), este mismo compuso poemas dedicados al enigmático pabellón de Taut en la Exposición de 1914. Para el grupo de "la cadena de cristal", los habitantes de la *Glass House* estarían próximos al cosmos, en contraste con la estática, tradicional y restrictiva de la convención de los edificios opacos, ellos serían espectadores del infinito, ante un panorama cósmico y mágico²²⁴.

²²² En 1914 Taut crea la revista *Frühlicht* ("el nacer de la Luz") para su grupo de seguidores expresionistas. "Bruno Taut, el animador del grupo, firmaba con el seudónimo *Glas* (Cristal), o Walter Gropius con *Mass* (Masa), Finsterlin eligió el de Prometh (Prometeo)..." en, RAMÍREZ, Juan Antonio: **Edificios – cuerpo**, Siruela, Madrid. 2003. pp. 62/63

²²³ "(...)la forma piramidal postulada por Taut como paradigma universal de todas las construcciones religiosas que, junto con la fe que pudieran inspirar, configuraban un elemento urbano fundamental para la reestructuración de la sociedad", (traducción propia), en FRAMPTON, Kenneth: **História crítica da arquitetura moderna**, Ed. Martins Fontes, São Paulo, 2003. Pág. 140

²²⁴ Ante esta expansión mágica Sergei Eisenstein se queda maravillado, En 1926 al presentar el *Acorazado Potemkin* (1925) en Berlín conoce al círculo de intelectuales que le llevan a visitar los escenarios del rodaje de *Metrópolis* de Fritz Lang (la escena de los Jardines Eternos) desde esta revelación, Eisenstein decide realizar una película sobre la "casa de vidrio", ésta nunca llegaría a ser realizada, pretendía constituir una respuesta polémica a *Metrópolis* a través de la transparencia y simbolismo de sus visiones acerca de jerarquía social contrastando con la visión opaca y tiránica en la película de Fritz Lang, por ironía estaría también cuestionando los valores de la arquitectura de su generación como también a los arquitectos del vidrio, Bruno Taut y Mies van der Rohe (arquitectos del vidrio). En estos años Mies van der Rohe propuso la construcción de una torre de vidrio en Berlín (1921). Eisenstein hace referencias al grupo "la cadena de vidrio" organizado por Taut y a constructivistas como El Lissitzky. La película sería el primer proyecto presentado en E.U.A en los estudios de Paramount llegando a discutir el guión con Charles Chaplin y concertando una fábrica de vidrio de Pittsburg que produciría el material necesario para la misma. Por razones personales Eisenstein no terminó el guión dejando varios dibujos en su *storyboard*. La película sería experimental y abstracta, con una cámara móvil y elevadores como protagonistas relacionarían movimientos entre planos, suelos modificando la visión del observador, la transparencia de la estructura y el cambio de puntos de vista creando los principios básicos de la narrativa. Estas visiones estarán ciertamente comunicadas con la fotografía experimental de la

Conectado al grupo de Taut, es relevante hacer referencia a Hermann Finsterlin (1887-1973) más como pintor que arquitecto que desarrolló varios modelos y dibujos como los proyectos House of Sociability y House of Worship, que contienen las características principales de sus diseños²²⁵, donde dialogan lo cristalino y lo amorfo, considerados como ejercicios de libertad sin un compromiso con los aspectos funcionales de su "arquitectura visceral". Caracterizado por una visión futurista y de "fusión orgánica", la denominada tercera fase de su entendimiento en arquitectura antecede una primera de "las coordenadas" y una segunda como "geométrica o mineral"²²⁶, lo que entendía como evolución de la arquitectura universal:

"En las acuarelas y dibujos que ilustran esa hipotética tercera fase futura de la arquitectura universal, no hay planos ortogonales. Las formas y los espacios se interpenetran, evocando la blandura y la adaptabilidad de los órganos abdominales, o los acoplamientos sexuales"²²⁷.

Otro caso de una importante aportación será la del pabellón de *L'Esprit Nouveau* de Le Corbusier en la Exposición Internacional de Artes Decorativas de París (1925), pabellón que exprimía el rechazo por parte del arquitecto del arte decorativo, e instaurando una nueva arquitectura y urbanismo desarrollada con Pierre Jeanneret desde 1922²²⁸, El Pabellón de

Bauhaus, la fotografía de objetos en vidrio de Rodchenko, las distorsiones de André Kertész (1928) o sobre las piezas escultóricas de Moholy Nagy (películas). La casa de vidrio reventaría la cinemática de representación liberando a los objetos de la fuerza de gravedad. En 1927/8 Eisenstein decide cambiar el guión, personalizando su visión e introduce a un poeta loco, un arquitecto (creador del edificio) y a un robot. En estos papeles se asemejan a Dios padre (arquitecto) al poeta (como Adán o Jesús) como Dios hijo, y de simbología anarquista el Robot sería el ciudadano perfecto de la civilización que destruye la casa. A su vez, *Glass House* puede ser considerada como una anticipación de la novela orwelliana Gran Hermano, estableciendo los patrones de control de la sociedad en un espacio. Véase BULGAKOWA, Oksana: "Eisenstein, The Glass House and the Spherical Book, From the Comedy of the Eye to a Drama of Enlightenment" (2005) en:

<http://www.rouge.com.au/7/eisenstein.html> [último acceso 20-07-2008]

²²⁵ Publicados con el nombre "Juego de los estilos" en la revista *Frühlicht*, 1920-1922.

²²⁶ Véase: RAMÍREZ: Juan Antonio, **Edificios-cuerpo**, *op.cit.* pp. 64/65

²²⁷ *ibid.* Pág. 65

²²⁸ Contigua al pabellón se encontraba una rotonda accesible al público y destinada a la presentación de grandes proyectos de urbanismo, dos dioramas exponían, en aproximadamente 100 m² la Villa Contemporánea de 3 millones de habitantes (1922) y el Plan Voissin (este plan recibe el nombre del industrial patrocinador), proponiendo la creación de una ciudad de negocios en el centro de París. Estas perspectivas estaban acompañadas por planes de urbanismo y

L'Esprit Nouveau marca un hito en la evolución arquitectónica. Por un lado el término mobiliario es reemplazado por equipamiento, implicando la clasificación de diferentes elementos necesarios para el funcionamiento del hábitat, como consecuencia de su funcionalidad.

El pabellón de la U.R.S.S de **Konstantin Melnikov** (1890–1974) presentado en la Exposición de Artes Decorativas de París²²⁹ (1925) que contrariamente a sus homólogos historicistas presenta una latitud más extrema y vanguardista de la entonces reciente gramática constructivista y productivista²³⁰, este pabellón pretendía sobretodo demostrar en síntesis el progresismo soviético (continuador de los primeros pabellones posrevolucionarios para la Exposición Agrícola de la Unión de Todos, Moscú, diseñado por Pomansky en 1923). Su interior era concebido por un diseño de Rodchenko reproduciendo un típico club de trabajadores acompañado de su entorno utilitaria y productiva. Como ejemplos podemos resaltar del mismo año y la misma exposición el pabellón Izvestiya VTsIK de A. Ekster, V. Mukhina y B. Gladkov. Otro hito de estos años es el pabellón de **Ilya Golosov** (1883–1945) propuesto para la misma exposición en París, Golosov será el arquitecto post-constructivista, considerado como el arquitecto de la temprana arquitectura estalinista.

arquitectura totalmente revolucionarios para la época, verdadera visión del mundo del mañana. El Pabellón de *L'Esprit Nouveau* era en realidad el modelo en escala natural de una de estas células.

²²⁹ *Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes*. Reconocida por producir una renovación de estilos con el *Art Deco*. (derivada de *Decoratifs*).

²³⁰ Centrado en los principios de *Asnova* (Asociación de los Nuevos Arquitectos), de la cual El Lissitzky y Melnikov formarían parte, *Asnova* buscaba alcanzar una estética más científica, como a la vez crear nuevas formas de construcción que pudieran expresar las condiciones del nuevo Estado Socialista, por ello, se justifica la preocupación en torno a el “club de trabajadores” y otros centros de ocio como los nuevos “condensadores sociales” de la nueva nación. Las primeras obras productivistas de Melnikov fueron todas construidas en un período de relativa estabilidad económica resultado de la Nueva Política Económica (NPE) de Lenin, con la muerte de este (1924), y con el fin del periodo cultural de la NPE, la U.R.S.S llega al final del periodo heroico de la Revolución. Con otras orientaciones, el partido tendrá como principales objetivos la implementación de la Agricultura e Industria, la alfabetización y el problema de la habitación, este mismo fue combatido con miembros de la generación más joven de arquitectos que prescindieron de las preocupaciones formalistas de Vkhutemas (todavía sobre la influencia de Ladovsky), ante éste y como reacción se formó un nuevo grupo (OSA) denominado por Asociación de Arquitectos Contemporáneos y liderado por Ginzburg, poco tiempo después, OSA empieza a admitir a profesionales de la sociología e ingeniería, su orientación esencialmente programadora era contraria a la cultura productiva del *Proletkult* con al esteticismo perceptivo de Ladovsky.

Es de destacar la controversia ante estos dos pabellones de vanguardia (*L'Esprit Nouveau* y el de la U.R.S.S) que reunieron la crítica y su adoración, derivada por su falta de ornamentación pero de elevada novedad entre la reunión convocada para la futura industria de decoración (*Art Deco*).

Destacamos de igual forma el mítico pabellón alemán de Mies van der Rohe en la Exposición Internacional de Barcelona (1929) como la difusión del Movimiento Moderno que más tarde se convertirá globalmente en el Estilo Internacional de las corporaciones.



Luciano Baldessari, Pabellón BREDA, 1952

Uno de los momentos más destacados entre la reunión de arte y tecnología fue inaugurada también la exposición de Nueva York de 1939 donde se realizó la “cápsula del tiempo”²³¹, que acogió propuestas significativas.

²³¹ Una de las exhibiciones que captó más visitantes fue la de la cápsula del tiempo (que no será abierta hasta el año 1939), dicha cápsula contiene manuscritos de Albert Einstein y Thomas Mann,

Con el pabellón de la empresa BREDÁ de inspiración futurista de **Luciano Baldessari**²³² (1896–1982) en la Exposición Universal de 1952, se trata de un futurismo épico y claramente tardío de dinamismo fluido que quizá ha influido en la posterior exposición el pabellón Philips. Quizá la demostración de que estaría en vías de realizar la fusión entre arquitectura y los medios audiovisuales se plasmó en el pabellón Philips realizado por Le Corbusier y Xenaquis (diseño original del mismo que en aquel entonces era asistente de Le Corbusier) en la Exposición de Bruselas de 1958. El pabellón fue diseñado con el objetivo de servir un espectáculo multimedia²³³ preparado por el compositor Edgard Varèse (parte visual de Le Corbusier):



Xenaquis, Le Corbusier, Edgard Varèse Pabellón Philips, 1958

diversos números de la revista Life, una muñeca, un dólar estadounidense, un paquete de cigarrillos Camel, millones de páginas de texto en microfilm y hasta semillas de diversas especies.

²³² Se juntó al grupo futurista en 1913 con su compañero Fortunato Depero, que se formó como arquitecto en 1922 y después de algunos años de actividad en Berlín en el teatro y la pintura regresó a Italia donde se asoció al MIAR (Movimiento Italiano de Arquitectura Racional)

²³³ Fue una instalación compleja, constituida por 350 altavoces, varios tipos de luces, proyección de films y diapositivas. La música y arquitectura de Xenakis era basada en las relaciones matemáticas, especialmente sobre la relación de la hipérbola y la parabólica que diseñan el exterior tan característico de dicho pabellón, por su lado, Edgar Varese que desarrolló el trabajo con técnicos especializados en los estudios Philips de Eindhoven, era el encargado de la “totalidad” de la obra audiovisual donde colaboró gráficamente Le Corbusier.

"(...)was fascinated by the time-and-motion studies at Ford's factories, wanted to achieve the same goal in an individual space: private apartments, houses and hotels. La machine à habiter(...) psychological studies discovered that Ford's system was not sufficiently effective, because it eliminated the individual's creative drives and initiative"²³⁴.

Si en el pasado las cortes reales lo utilizaron como dependencia espacial o apéndice para lo extravagante y fantástico (recordemos los jardines versallescos por doquier), señalando la capacidad del arquitecto en demostrar su habilidad hacia el espectáculo y la divagación. De un anacronismo seguramente no se tratará, pues el propio concepto de pabellón se ha modificado ligeramente, si en un principio consideramos al salón de los espejos de Versalles y de otros palacios, fácilmente colocamos en paralelo al pabellón de *Pepsi* en la exposición Universal de Osaka (Japón), donde se ha llevado a cabo una de las relaciones más fértiles entre arte y tecnología, esta fusión o enmarcado de cooperación, "matching" llevada a cabo por el E.A.T Experiments in Art & Technology²³⁵, ha permitido el trabajo transdisciplinar

²³⁴ "(...)estaba fascinado por la investigación sobre tiempo y movimiento en las fábricas de la Ford, queriendo alcanzar el mismo objetivo en el espacio individual: apartamentos privados, casas y hoteles. '*Lamachine à habiter*(...)'. Estudios psicológicos han descubierto que el sistema de Ford no era suficientemente eficiente, porque eliminaba el impulso creativo e iniciativa del individuo", (traducción propia), véase: BULGAKOWA, Oksana: "Eisenstein, The Glass House and the Spherical Book, From the Comedy of the Eye to a Drama of Enlightenment" (2005) en <http://www.rouge.com.au/7/eisenstein.html> [último acceso 20-07-2008]

²³⁵ Consistió en la cooperación entre artistas e ingenieros, organizada como una asociación libre y con ideales basados en la experimentación y posible aplicación al mercado de soluciones estéticas a través del nuevo papel adquirido por el ingeniero y el artista, la década de los sesenta ofrecía un cambio visionario a través de la futura democratización tecnológica que conllevaría a la libertad de expresión de las masas, una posibilidad de demostración ofrecida por la adopción teórica de E.A.T. El ingeniero Billy Kluver, fundador de la misma, esclarece que "con los acoplamientos queríamos formar unos grupos locales, pero uno de los problemas con los que tropezamos era que la mayor parte de los ingenieros que habían suscrito su proyecto de cooperación estaban diseminados por todo el territorio de los Estados Unidos, mientras que la mayoría de los artistas residían en Nueva York. Además, las distintas especialidades de los ingenieros no siempre respondían a las necesidades expresadas por los artistas". La colaboración nació en un contexto de posguerra donde las preocupaciones globales eran afectadas en aquel entonces por una creciente desconfianza entre las potencias mundiales. Hay que destacar uno de los acontecimientos más importantes, el programa performativo de *9 Evenings – Theatre & Engineering* (1966), que consistió en un festival de tecnología y artes performativas, organizado por Robert Rauschenberg, Billy Kluver y Robert Whitman y realizado en el mítico Armory Show (Armory Regiment de la calle 69), el mismo local que albergó en 1913 la exposición dedicada a las vanguardias europeas dentro de un entonces arte puritano y naturalista norteamericano. En su programa de actuaciones, se destacaron obras de: John Cage, Lucinda Childs, Oyvind Fahlstrom, Alex Hay, Deborah Hay, Steve Paxton, Yvonne Rainer, Robert Rauschenberg, David Tudor, Robert Whitman, con la colaboración de treinta ingenieros bajo la responsabilidad de Kluver y Fred Walhauer, a este evento asistieron 10.000 personas, después de su éxito registrado y el creciente interés por el fenómeno artístico se decidió formar la asociación E.A.T. Bajo esta interesante asociación entre artista e ingeniero se

entre arte, ciencia, arquitectura, ingeniería, electrónica; y donde se puede destacar la cuestión principal entre la fantasía y el pabellón como un simulacro espectacular. Este pabellón albergó instalaciones artísticas originales basadas en el espectáculo de inmersión multimedia y la instalación, envolviendo a 75 colaboradores entre artistas ingenieros, creando para los actos un entorno de interactividad. Está considerado como uno de los proyectos artísticos más ambiciosos del siglo XX, siendo considerado como una de las primeras piezas de inmersión, y “continuadora” de los panoramas decimonónicos prediciendo los avances de la realidad virtual y las nuevas relaciones entre el participante, artista y obra. Estos proyectos fueron desarrollados bajo el programa *Art & Technology* (A&T) y organizados por Maurice Tuchman en los *Angeles County Museum of Art* (1966/1971).

El pabellón ha estado circunscrito a lo largo de la historia como un local dotado de una arquitectura efímera, que caracterizada por su temporalidad en la presentación de un proyecto o aplicación específica ha estado desde siempre conectado a las exposiciones universales, pero se podrán reconocer antecedentes, si nos trasladamos al pasado encontraremos las construcciones que activaron su utilidad. Ante este conjunto de relaciones entre arquitectura y placer nos encontramos el concepto de *folly* (*foolishness* o *eyecatcher*) conocido como un costoso edificio sin función aparente, constituye una extravagancia o construcción absurda. La *folly* ganaron popularidad primeramente en Inglaterra particularmente en los siglos XVIII y XIX cuando dominaba el Romanticismo con el diseño de jardines, muchas veces asociadas al medievalismo en plena época de gusto ecléctico. En arquitectura la *folly* es una edificación construida explícitamente para la decoración, no desempeñando las mismas funciones de habitabilidad, pero sí utilizado para la

dieron otras colaboraciones, como la de E.A.T con A&T (programa estatal de Arte y Tecnología) facilitaron durante este período el apoyo sobre la utilización artística de la información tecnológica a través del ordenador y de los medios de telecomunicación, en esta dirección Jasia Reichardt organiza la exposición *Cybernetic Serendipity* (1968) en el Instituto de Arte Contemporáneo de Londres (ICA), una muestra sobre la materialidad del aparato tecnológico, así como su aplicación robótica y la demostración de los gráficos por ordenador.

diversión y las pasiones. Según Javier Maderuelo la revitalización de la *folly* en la actualidad es debido a la introducción heterogénea de puntos de vista sobre la exposición *La presenza del passato* (1980) en la Bienal de Venecia²³⁶.

Originarios en la dinastía Seljuk, los kioscos son pequeñas construcciones o pabellones que a su vez, como estructuras más pequeñas de paredes abiertas, el kiosco²³⁷, está relacionado como dependencia de la Mezquita, y fueron introducidas en Europa a través de las relaciones con los turcos, de entre ellos contamos con el rey polaco Stanislaw Leszczynski y relacionado con Luís XV, en Turquía eran utilizados como pabellones de jardín donde se servía el café. Siguiendo esta línea cabe destacar que la utilización de un espacio dedicado al descanso se ha convertido en lo cotidiano en la *Sommerhus*, las casas de verano escandinavas (en sueco, *sommarstuga* o *lantställe*).

Es cierto que esta genealogía del pabellón nos aclara sus relaciones principales con el espacio y su utilización, lo que nos permite establecer conexiones con la actualidad. Todavía enmarcados en la lógica de la exposición universal de dedicación diversa pero realizados bajo una premisa alegórica o representación geográfica y cultural (país, viento, utopía, conocimiento, agua, fuego,...). Pues, hoy en día, siguen los arquitectos y diseñadores, pero también los artistas, a capacitar nuevas lecturas en el ámbito del denominado pabellón, que como denominador común cumple una función sobretodo pedagógica y funcional expositiva, pero que no la de habitabilidad

²³⁶ Es la primera muestra de arquitectura en la bienal (1980) con el título *La presenza del passato: il postmodern*, Director. Paolo Portoghesi.

Véase. MADERUELO, Javier: **La Idea de Espacio en la arquitectura y el Arte Contemporáneo**, *op.cit.* Pág. 347

²³⁷ Entre los ejemplos más destacados podemos citar el kiosco Embaldosado (*Çinili Köşk*) y el kiosco de Bagdad (*Bagdat Köskü*) siendo este último construido en el palacio Topkapı (1638-39) por el sultán Murad IV. El sultán Ahmed III (1703-1730) construyó también un cuarto de cristal en el kiosco del mismo palacio incorporando algunos elementos occidentales diseñados por John Claude Duplessis que a su vez servía al embajador Otomano a través del rey Luis XV de Francia. Entre otras derivaciones y próximas al concepto de pabellón, *folly*, también es posible la versión italiana *casina*, que en inglés se conoce como "casino", un local para la diversión y el juego, lo que en nuestros días es fácilmente perceptible.

que caracteriza la generalidad de los entornos diseñados para la intimidad del hogar.



Bernard Tschumi, *Parc de la Villette*, 1984/86

Es debido a las *folies* diseñadas por **Bernard Tschumi** (1944) en la extensión del parque de *La Villette* en París entre 1984 y 1986 que este tipo de construcciones ganan actualmente nuevo aliento, y en este contexto la condición novedosa de no ser edificaciones inscritas en el marco de la típica Exposición Universal, pues pasan a cobrar un protagonismo en la vida cotidiana del ciudadano. Ante la asimilación de estas construcciones comenta Javier Maderuelo:

“(...)las nuevas *folies* son totalmente eclécticas y responden a cualquiera de las tendencias imaginables, desde el clasicismo a lo vernáculo, pasando por la

recreación de los constructivismos, la abstracción, la figuración más escultórica, los futuribles o la geometría más purista(...)" ²³⁸

Tschumi decide optar por la homogeneidad de su color rojo, disponiendo a lo largo del parque distintas torres que conectan a espacios destinados al entretenimiento, estas pequeñas torres destacables consisten en planos recortados y adquieren portes escultóricos aproximados a la estética del constructivismo ruso.

Los pabellones de ahora resultarán entre la democracia relacionada al concepto de arte público, o constituirán la continuidad de reserva del arquitecto ante sus futuros proyectos de innovación en gran escala. De una forma general, han de tenerse en cuenta que los pabellones realizados por la mayoría de los arquitectos más considerados del planeta, son en realidad apéndices más libres de su ingenio en transformación (formal, tectónica, técnica, social..., aunque totalmente de aprobación revolucionaria) que propiamente objetos hacia la reflexión de los problemas típicos en el Arte Público, o los problemas propios de la sociedad. Lo que si parece ser extraordinario, es el interés de la utilización por parte de artistas como **Pierre Huygue, R. Tiravanija, Graham, Armajani**, entre otros, acerca de su capacidad de atracción de público hacia la participación.

Con ello, creemos que se habrá conquistado un nuevo lugar para las *follies* arquitectónicas del siglo XXI, si consideramos el papel de la arquitectura de objetivo público, edificado en el jardín o en el entorno urbano de las metrópolis de la actualidad, tenemos varios ejemplos del uso de los pabellones firmados por los arquitectos más destacados de la actualidad, no deja de ser sorprendente el recurso de los mismos a los anclajes estéticos de que son autores y al recurso de libertad que es permitido ante estos pabellones. Algunos de ellos están asociados al *millieu* artístico, que como ejemplo

²³⁸ MADERUELO, Javier: **La Idea de Espacio en la Arquitectura y el Arte contemporáneos 1960-1989**, *op.cit.* Pág. 347

destacamos la organización anual en verano por parte de la galería londinense *Serpentine* en los jardines de Kensington; y otros, están asociados al mundo de las marcas, como ha ocurrido recientemente con el pabellón de Rem Koolhaas para la conocida ropa de vestuario *Prada*, con objetivos claramente enmarcados en las estrategias del *marketing* y la publicidad que son los herederos de los pabellones de las Exposiciones Universales, su creciente diseminación en la urbe reúnen el ocio, la admiración y el placer en experimentarlos. La reconquista de un lugar arquitectónico público que en el pasado pertenecía a la nobleza y a la burguesía, como el escondrijo para los tiempos de frescura del verano asumen hoy en día una utilidad de obra pública, de arte en el espacio público compitiendo con la escultura contemporánea o el monumento conmemorativo.



Rem Koolhaas & Cecil Balmond, *Serpentine Pavillion*, 2006

El conjunto de pabellones anuales que se han realizado en el marco del programa de la galería *Serpentine*, iniciado en el año 2000, ha sido un ejemplo notable sobre las capacidades de los entornos artísticos creados por arquitectos, resulta transversal la utilización de dichos espacios como objetos de transición temporal, recorridos por el público y que en gran medida pretenden aludir a la estética de sus autores como un símbolo de libertad individual determinando un programa basado en la praxis utilitaria y dedicados a un tiempo contemplativo alejado de la mecánica actividad ciudadina. Estos pabellones de la contemporaneidad han ganado el espacio público de la ciudad y aunque no sea su objetivo principal el de acudir a cuestiones de la crítica social, o sea a premisas de un “arte público crítico”, dibujan novedosas relaciones de penetrabilidad, uso y experimentación formal a través de la experiencia de sus usuarios. Hasta nuestros días son conocidos diez autores de los pabellones de la *Serpentine* empezando por el siguiente orden: **Zaha Hadid** (2000), **Daniel Libeskind** (2001), **Toyo Ito** (Arup) (2002); **Oscar Niemayer** (2003); **Álvaro Siza / Eduardo Souto de Moura** (2005); **Rem Koolhaas & Cecil Balmond** (Arup) (2006); **Olafur Eliasson & Kjetil Thorsen** (2007); **Frank Gehry** (2008); **SANAA** (2009) y **Jean Nouvel** (2010)

Para destacar algunos de estos pabellones nos gustaría hacer referencia al pabellón de **Olafur Eliasson & Kjetil Thorsen**, un espacio metálico que conduce al público a través de su configuración en rampa de espiral, este pabellón traduce la muy reconocida predominancia de los autores por el aspecto panorámico, solucionado por el espacio arquitectónico a medida que avanzamos, una estrecha ventana circundante rodea el pabellón que contrasta con un interior donde insisten dibujando en el suelo disposiciones para el reposo del público a modo de anfiteatro. Por otro lado, ante este proyecto, podemos contrastar con la actitud diáfana del dúo de arquitectos japoneses **SANNA** (Kazuyo Sejima y Ryue Nishizawa), que deciden en 2009 realizar un recorrido espacial construido por un piso de hormigón sinuoso y techos regularmente paralelos al mismo que crean inesperados juegos de

espejo, el resultado ha sido un pabellón completamente abierto y próximo a la naturaleza que lo sostiene, su concepto aludía en ciertos puntos a reminiscencias del jardín japonés a través de ciertos detalles orientales, una dislocación local de su procedencia para su instalación europeizante, según los autores se comprueba una estética de lo etéreo y la libertad:

“The Pavilion is floating aluminium, drifting freely between the trees like smoke”²³⁹



SANAA, *Serpentine Pavillion*, 2009

El pabellón del mediático arquitecto norteamericano **Frank Gehry** (2008) ha sido la primera construcción arquitectónica en suelo británico, constituye a la vez un espacio de pasaje donde el público accede y se instala, entre la fusión de los conceptos de promenade y de anfiteatro generalmente utilizados en la mayoría de los pabellones, según el propio arquitecto se han tenido en cuenta inspiraciones²⁴⁰ históricas que han generado una estética constructiva como son las máquinas de Leonardo da Vinci y en concreto sus

²³⁹ “El pabellón es de aluminio flotante, yendo a la deriva entre los árboles como el humo” (traducción propia)
Véase: http://www.serpentinegallery.org/2009/02/serpentine_gallery_pavilion_20_13.html [último acceso 10-02-2010]

²⁴⁰ Véase: http://www.serpentinegallery.org/2008/03/forthcoming_summer_2008serpent.html [último acceso 10-02-2010]

catapultas. El pabellón ha sido desarrollado por medio de contrastes materiales, por un lado, los cálidos en la utilización de su estructura principal en madera y la adopción para los techos con la transparencia del cristal, su cubierta está dibujada en disposición caótica y caracteriza el “estilo” que ha sido su marca de autor de asumida deconstrucción *grunge*.



Olafur Eliasson & Kjetil Thorsen, *Serpentine Pavillion*, 2007

El próximo pabellón de la *Serpentine* será desarrollado por el arquitecto francés **Jean Nouvel** (2010) y ciertamente deberá mantener una vez más la odisea característica de su autor, lo que en realidad cuestionamos ante esta reaparición significativa del pabellón contemporáneo es su discurso crítico y social, pues reconocemos que el formalismo vanguardista pretendido es representativo de cada uno de ellos en la generación de “nuevas formas”.



Frank Gehry, *Serpentine Pavillion*, 2008

3 - La oficialización del híbrido entre escultura y arquitectura



Exposición *Futurama*, Nueva York, 1939-1940

Venecia, desde la existencia de su primera bienal dedicada a la arquitectura (1980), cuenta hoy con once eventos que han elaborado un discurso y reflexión innovadores en beneficio de su autonomización como corpus artístico y a la vez, sobre la discusión de una arquitectura de autor. Ante la renovación de su actividad de prestación social, la *Biennale*, ha demostrado que la arquitectura es un campo artístico de posibilidades híbridas.

Con el título, *La presenza del pasatto*, (*Strada Novissima*, 1980), la primera bienal dedicada a la arquitectura fue liderada por Paolo Portoguesi, que conformaba a modo de exhibición los estilos recuperados del clasicismo, un diálogo ecléctico y de aparato escénico realizado a través del simulacro, pues el concepto de *Strada Novissima* se presentaba más como repertorio de estilos que como programa estructurado, con el objetivo de reintroducir “nuevas

formas” con la gramática de la antigüedad, ciertamente en años de una esclerosada modernidad se da la nueva oferta al gusto, un manierismo teatralizado por el estilo histórico. Siguiendo con el interés destacado hacia una necesaria renovación arquitectónica, en 1983 el galerista Leo Castelli organizará en Nueva York un proyecto dedicado al concepto arquitectónico de *folly*, con el título: “Follies, Arquitectura para el paisaje de finales del siglo XX”, que en su catálogo, Anthony Vidler recupera la llamada tradición *revival* y europea de la *folly*, en sus cualidades de edificio “sinrazón” para así enmarcar los nuevos caminos de revitalización y recuperación para emancipar al género, ante esta importante reivindicación de las arquitecturas “artísticas” empieza a tomar forma una ambigua y fructífera relación entre artistas y arquitectos.

Hasta las fechas de esos fértiles años ochenta, el debate internacional acerca de la arquitectura, sólo sería antecedido por las acciones promovidas en los CIAM (Congresos Internacionales de Arquitectura Moderna) entre 1928–59, donde prevalecían las figuras de Le Corbusier y Siegfried Giedion, una constatación de la predominancia y solidez del periodo moderno que poco a poco perderá terreno y en esto, las exposiciones episódicas representan hitos en la historia de las relaciones entre arte y arquitectura que tendrán un papel decisivo. De entre las que cabe destacar, referimos a *This is Tomorrow* (1956), punto de partida del *Pop Art* que introduciría aspectos innovadores acerca de la contextualización espacial de diseño visionarios y creación de ambientes generalmente teatralizados a través de los medios de consumo (producto e imagen), así como la literatura de ciencia ficción y la desacralización del arte como actividad continuadora de las vanguardias históricas. Otra importante muestra que se tendrá que considerar en estos años es *Visionary Architecture* (1960) organizada en el MoMA, pues reunió gran parte de las utopías modernas (Sant’ Elia, Fuller...) reuniéndolas a las entonces contemporáneas propuestas arquetípicas y *high tech* de Archigram o las teóricas de Superstudio, que como hemos visto, pretendían un cambio radical de dirección y paradigma social.

A nuestro ver, la exposición que ha desarrollado un concepto muy aproximado ante nuestras preocupaciones, y que representa de alguna forma un eje inicial en el ámbito restringido del género “arch-art”, es **ARCHITECTURAL SCULPTURE**, ésta ha tenido lugar en *Los Angeles Institute of Contemporary Art* (1980), comisariada por Debra Burchett contó con la participación de 61²⁴¹ artistas que se enmarcaban en el terreno de la construcción escultórica y que desarrollaban un evidente recurso a modos operativos de la arquitectura, en este contexto se dibujan conceptos que intentan reunir la idea de un campo de exploración/expansión y que empieza a estructurarse con un corpus muy propio y característico, ante esta evidencia es importante en la época una aproximación de conceptos relacionados y el deseo de limitar y definir este campo que formalmente indican el ámbito generalizado de las obras, ante esto, recordemos conceptos utilizados como el de “anarchitectura” puesto en práctica por Gordon Matta Clark, y otros que sugerentemente intentan abarcar de forma cartográfica esta relación híbrida de este contexto expositivo que celebra una dedicada especificidad, sugerencias tan interesantes como: “abstract architecture”, “quasi-architecture”, “built environments” o “sculpt-architecture”, el concepto escogido para el proyecto ha sido **ARCHITECTURAL SCULPTURE** y representa ante nuestro ver un marco aglutinador de un “primer momento” para una definición sobre la actuación de los medios y preocupaciones estéticas marcadamente novedosas, recordemos que nuestra

²⁴¹ Alice Adams, Marsia Alexander, Patricia Ancona, Siah Armajani, Alice Aycock, Peter Berg, Tony Berlant, Andrea Blume, Melvin Charney, Christo, Michael Davis, Donna Dennis, Raymon Elozua, Harriet Feigenbaum, Jackie Ferrara, Richard Fleischner, Akiko Fujita, Cristos Gianakos, George Grant, Ira Joel Haber, Michael Hall, Lloyd Hamrol, Suzanne Harris, Audrey Hemenway, Nancy Holt, Michael Hurson, Will Insley, Cletus Johnson, Don Johnson, Mark Lere, Gordon Matta – Clark, Edward Mayer, Michael McMillen, Mary Miss, Robert Morris, Bruce Nauman, Miquel Navarro, Dennis Oppenheim, Pat Patterson, Jody Pinto, Anne and Patrick Poirier, Esther Raucher, Roland Reiss, Steven Rogers, Ed Rothfarb, Alan Saret, Joel Shapiro, Peter Shelton, Dustin Shuler, Charles Simonds, SITE, Robert Smithson, Ned Smyth, Kit – Yin Tieng Snyder, Robert Stackhouse, George Trakas, Richard Turner / Bruce Williams, Marja Vallila, Susan Kaiser Vogel, John Willenbecher, Elyn Zimmerman. En el catálogo participaron con textos teóricos Debra Burchett (Introduction); Susan C. Larsen (*Contemporary Sculpture and Architecture: Revival Without Revivalism*); Lucy Lippard (*Inside Picture*); Melinda Wortz (*Architects of Emptiness*). Véase: **ARCHITECTURAL SCULPTURE**, Los Angeles Institute of Contemporary Art, California, 1980

investigación se concentra en las tres últimas décadas (1980 – 2010) originando a partir de este punto una cartografía actualizada.

Los artistas seleccionados, en gran medida norteamericanos (sobretudo californianos), canadienses, europeos y japoneses participaron a través de dibujos, maquetas y obra escultórica de imponente escala, según Debra Burchett:

"Much of the sculpture in this exhibition has assumed the traditional prerogatives of architectural scale, explored the spatial and psychological dynamics of large scale enclosed spaces and has recognized the historical and emotional impact of architectural forms, especially their ability to remind us of remote times and spaces"²⁴²

En ARCHITECTURAL SCULPTURE se vislumbran las características que describen un pasaje hacia la autonomía de un género, en realidad no se trata ni de escultura, ni arquitectura, pero sí de un mixto, de un diálogo ambiguo y novedoso. Para Susan C. Larsen se establecen 10 elementos primordiales para una primera apreciación cartográfica sobre estas obras:

- "1. Exploration of shelter, habitats, spatial enclosures, sites.
2. Imitation of architectural styles, structures, facades, uses.
3. Historical sources and disciplines such as archaeology, anthropology, myths, ritual, events, etc.
4. Comments on social/economic conditions restraining architecture, building codes, safety, etc.
5. Materials used throughout history architectural buildings (hay, clay, cement, steel, etc)
6. Large-scale installations versus miniature, narrative tableaux, variations in scale.

²⁴² "La mayor parte de la escultura en esta exposición ha asumido las prerrogativas tradicionales de la escala arquitectónica, se han explorado la dinámica espacial y psicológica en espacios de inclusión en gran escala y se ha reconocido el impacto histórico y emocional de formas arquitectónicas, sobre todo por su capacidad de recordarnos otros tiempos y espacios remotos" (traducción propia) en: LARSEN, Susan C: "Contemporary Sculpture and Architecture: Revival Without Revivalism" **ARCHITECTURAL SCULPTURE**, Los Angeles Institute of Contemporary Art, California, 1980. Pág. 13

7. Behavioral and social patterns with spatial situations: theatrics, drama, performance, incorporated
8. Concerns with the building practice temporal qualities in construction.
9. Relationship of architecture to the natural and urban environment
10. Environment installations”²⁴³

En gran medida, esta primera e importante reunión de ARCHITECTURAL SCULPTURE incide sobre los potentes recursos creativos distantes de un esteticismo y pragmatismo aplicable en las edificaciones del espacio público cotidiano, esta exposición ha resultado como antagónica a las incertezas sobre el híbrido de naturaleza escultórica/arquitectónica, asunto que veremos más adelante en el próximo capítulo.

Las tres últimas décadas (1980–2010), han presenciado un enorme y diverso interés por la arquitectura como manifestación artística. En realidad, la primera década del siglo XXI ha potenciado de una forma radical los avances técnicos y tecnológicos variando y extendiendo un abanico de soluciones estéticas asimiladas en un “derroche” posmoderno²⁴⁴, recordemos la ya mencionada primera exposición dedicada al tema en el MoMA con el título *Deconstructive Architecture* (1988).

²⁴³ “1. Exploración del refugio, hábitats, recintos espaciales, sitios.

2. Imitación de estilos arquitectónicos, estructuras, fachadas, utilidades.

3. Fuentes históricas y disciplinas como la arqueología, antropología, los mitos, el ritual, acontecimientos, etc.

4. Comenta las condiciones sociales/económicas que refrenan la arquitectura, reglamentaciones de construcción, seguridad, etc.

5. Materiales usados a lo largo de la historia en los edificios (heno, arcilla, cemento, acero, etc.)

6. Instalaciones de gran escala contra las de miniatura, narrativas, variaciones de escala.

7. Modelo de conducta social en sus situaciones espaciales: teatro, drama, funcionamiento, incorporación.

8. Preocupaciones respecto a práctica constructiva del edificio y sus calidades temporales de construcción.

9. Relación entre arquitectura y el entorno natural y urbano

10. Instalaciones de entorno” (traducción propia) en *ibid.* Pág. 10

²⁴⁴ La primera obra teórica de vital importancia para los años posteriores será realizada por un conjunto de profesores y arquitectos que acompañados con sus alumnos se aventuraron a capturar la esencia de la cultura americana de la *strip* de Las Vegas, nos referimos a Robert Venturi, Denise Scott Brown y Steven Izenour con *Aprendiendo de las Vegas* (1972)



Frank Gehry, *Museo Guggenheim*, Bilbao, 1997

Mucho de éste interés ha sido provocado y popularizado por el efecto estético y económico de los museos de arte contemporáneo²⁴⁵. El efecto Guggenheim (1997), protagonizado por Frank O. Gehry es recuperado en el hito revolucionario de la versión neoyorquina de 1959 a cargo de F. Lloyd Wright, que han garantizado que el “contenedor del arte” modificara su carácter tanto en forma como en función, esto significaría la adopción de un espacio por parte de la ciudad, dicha adopción será su logotipo y apertura a los mercados internacionales. Tras la inauguración en Bilbao de este “macizo” de titanio, se ha inaugurado un tiempo exuberante a la creación y competición de centros de arte y museos, asunto que continua muy actual en nuestros días. La arquitectura del museo ha inaugurado la prueba de una estatización escultórica que pretende marcar la diferencia ante los edificios de la ciudad, si se trata de arte, tiene que ser artístico:

²⁴⁵ Véase: MONTANER, Josep Maria: **Museos para el siglo XXI**, Gustavo Gili, Barcelona, 2003

"Los arquitectos encuentran en la figura del museo la tabla de salvación para poder seguir haciendo una arquitectura "artística" y demostrar que la arquitectura puede aún expresar contenidos estilísticos, en un estado poco contaminado por requerimientos funcionales, y seguir experimentando con el mundo de las formas"²⁴⁶.



Vista panorámica de Abu Dabi (Saadiyat), museos de Frank Gehry, Jean Nouvell, Zaha Adid, 2007- 2013

Una libertad que se traduce motivadora por un lado y por otro como un programa alienado y por veces desequilibrado en relación a los productos artísticos que se quieren mostrar, si tenemos en cuenta la problemática relación entre arte local y el arte legitimado por un sistema de globalización imperialista. Prueba de ello, es la multiplicación de este tipo de arquitecturas "estilísticas" y su transplante a escenarios que pueden ser ajenos o repulsivos, estas arquitecturas se destinan a los lugares exóticos donde el propio arte contemporáneo ha empezado a sacudir un gran interés, en la actualidad nos referimos a los países del Oriente, cristalizando a Dubai y Abu Dabi como las mega-ciudades del futuro, que tratan rápidamente de encargar a sus nuevos huéspedes portantes de líneas exóticas y volúmenes desmesurados, de una fórmula demasiado apresurada y sintética como su propia historia lo dicta. Atendiendo a estas consideraciones sobre la espectacularidad de los espacios expositivos, que mantienen al museo como edificio singular, la opinión de Hal Foster es merecedora de atención:

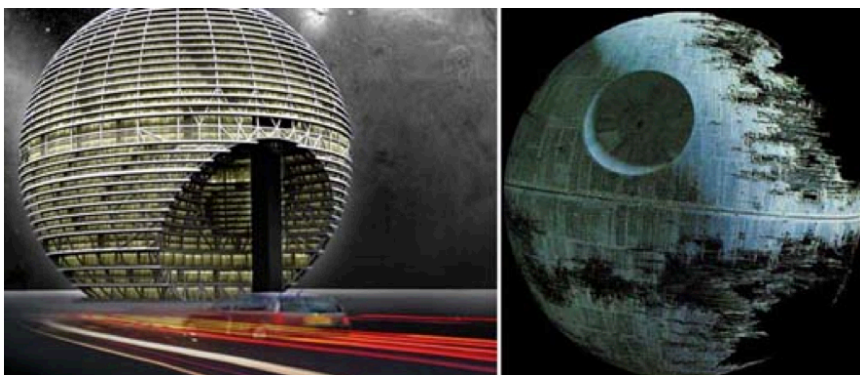
²⁴⁶ MADERUELO, Javier: La Idea de Espacio en la Arquitectura y el Arte Contemporáneos 1960 – 1989, *op.cit.* Pág. 319

“(…)en realidad tales museos hacen trampa con este arte: su gran escala, en principio planteada como desafío al museo moderno, la utilizan como pretexto para convertir el museo contemporáneo en un gigantesco espacio para el espectáculo que pueda engullir a cualquier arte, no digamos a cualquier espectador, entero. En una palabra, los museos como el de Bilbao utilizan la ruptura del arte de posguerra como licencia para volverlo a acorralar y al hacerlo abrumar al espectador”²⁴⁷.

Ante estas imparables edificaciones “escultóricas”, acompañadas de la también revolucionaria renovación de los edificios más altos del mundo con sus torres-aguja, y otras que se destacan por su porte mega-estructural en reminiscentes adaptaciones de los aspectos visionarios del posguerra, sólo pueden confirmar el *status* de la arquitectura al servicio de la exaltación de las naciones y de los pueblos. Siendo así, a título de ejemplo, se demuestra la capacidad del proyecto en Abu Dabi al disponer en un espacio muy concentrado, el llamado distrito cultural situado en la isla Saadiyat, en fase de proyecto (2007–2013) la construcción de varios museos y un centro de espectáculos, la organización de esta ciudad cultural dispondrá de un Guggenheim, firmando convenio con sus homólogos esparcidos por el globo, el edificio, de porte grandilocuente, en columnas y conos de elevación que dibujan una montaña en crecimiento que podrá hacer uso de la metáfora local a cargo del arquitecto **Frank Gery**, de la misma forma. Otro convenio es firmado entre el Museo del Louvre y su nueva versión árabe, el futuro Louvre-Abu Dabi, proyecto desarrollado por el francés **Jean Nouvell**, encimado por una gigantesca cúpula que comparte las orillas paradisíacas del entorno, albergará colecciones de arte antiguo. No siendo menos espectacular, otro edificio con las funciones de sala de conciertos y artes preformativas a cargo de la arquitecta **Zaha Hadid**, un edificio de líneas líquidas que dispondrá de exuberantes vistas al mar o sí se prefiere, al acontecimiento artístico que se da en el interior. Lo que realmente está en duda entre nosotros, no serán las cualidades estéticas de dichos proyectos, que parecen hacer parte de una “feria de las vanidades”, sino una especie de anacronismo entre espacios para

²⁴⁷ FOSTER, Hal: **Diseño y delito y otras diatribas**, Akal, Madrid, 2002. Pág. 37

el arte²⁴⁸ y el propio arte, corriendo el riesgo de convertirse en parque temático²⁴⁹.



OMA, *RAK Convention and Exhibition Centre*, 2007(proyecto); LucasFilm, *Death Star*, 1977

A estas respuestas de la arquitectura contemporánea sobre los museos de gran escala y proyección internacional (estatal y corporativa), se diseñan de forma heterogénea edificios y proyectos ideados por oficinas como: **OMA**, **Coop Himme(l)blau**, **ALSOP architects**, **Asymptote**, **Future Systems**, cuyas obras veremos más adelante, y que asumen un poder escultórico generalizado por la fluidez, elegancia y porte mega-estructural, algunos de ellos, dignos de innovación estética y tecnológica, tienen la pretensión de objeto artístico,

²⁴⁸ Véase: "El museo como monumento artístico" en: MADERUELO, Javier: **El espacio raptado**, Biblioteca Mondadori, Madrid, 1990. pp. 221/229

²⁴⁹ En este sentido podemos comparar con el Campus Vitra, espacio destinado a la producción y distribución de obras de diseño histórico, lo que resulta interesante es la construcción de edificios con funciones específicas y que a la vez contribuyen con una pedagógica lección de museo al aire libre, pues podemos encontrar a edificios específicamente contruidos para el espacio por: Jean Prouvé (*Vitra Petrol station*, 1951); Buckminster Fuller (*Dome*, 1950); Tadao Ando (*Conference Pavilion*, 1993); Frank Gehry (*Vitra Design Museum*, 1989); Alvaro Siza (*Factory building*, 1994); Zaha Hadid (*Fire station*, 1993); SANAA (*Vitra factory buildings*, 2009); Herzog & de Meuron (*Vitra Haus*, 2010) y una escultura pública de Claes Oldenburg y Coosje van Bruggen (*Balancing Tools*, 1989)

caracterizados en gran medida por el concepto de la “pérdida del centro”²⁵⁰. Son productos que en analogía pretenden la inestabilidad e incerteza en cualidades de definición, son obras “excéntricas” y que se han emparentado con los avances de la escultura posmoderna ante la aventura de “espaciar” renegando la escala y limitación modernas, este descentrar ha sido iniciado en las “arquitecturas reactivas” de artistas como Gordon Matta Clarck, Richard Serra, Rachel Whiteread, Helio Oiticica, entre otros. No podremos estar ajenos a la pretensión de una arquitectura del “espectáculo”, diferenciada de una arquitectura crítica y social integrada en el discurso de su tiempo y desconectada de los valores de integridad humana.

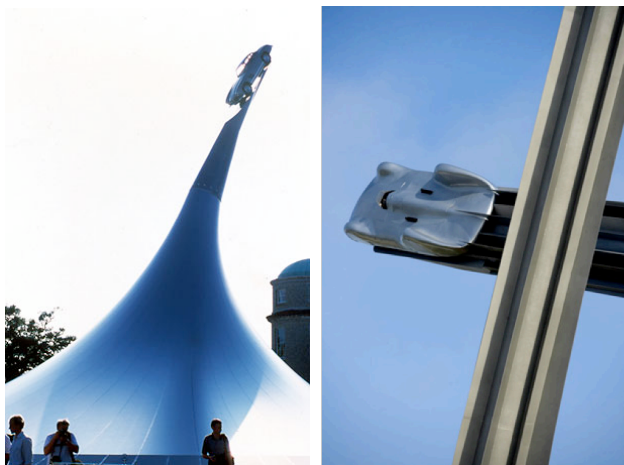
Todo ello podrá tratarse de un juego de metáforas y ejercicios de nuestra palpitante cultura visual cada vez más globalizada, como ejemplo de ello, hemos destacado a una obra de **OMA** (Rem Koolhaas), su edificio rotativo (*Dubai Renaissance*, 2006), o por su apodado proyecto (Koolhaas & de Graaf) *RAK Convention and Exhibition Centre*, connotado con la estrella de la muerte (*Death Star*) de la saga cinematográfica de George Lucas (la Guerra de las Galaxias), una estética propia de las estaciones espaciales más romantizadas²⁵¹, así se generan otros apodos populares, como ocurre con la *Central Saint Giles* (2009), llamada de “LEGO” por la utilización geométrica y colorida, de esta vez firmada por Renzo Piano. Si consideramos el concepto de “pato”²⁵², teorizado en las escrituras de *Aprendiendo de las Vegas*, las obras anteriores estarán notablemente relacionadas con la cultura popular globalizada (cine de ficción científica, juguetes, una actualizada versión de lo vernáculo global y contemporáneo), este eclosionar de un mundo arquitectónico colosal, imperial y mitificado al estilo Disney encuentra su

²⁵⁰ Según Javier Maderuelo “El fenómeno de la pérdida del centro, tanto en arquitectura como en escultura, ha traído como consecuencia la inevitable fragmentación de las obras y la pérdida de su carácter unitario, dando paso a una serie de objetos constituidos por elementos aparentemente irreconciliables”, véase: MADERUELO, Javier, **La Idea de Espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos**, *op.cit.* pp. 400/405

²⁵¹ La estética de naves y mega-estructuras espaciales nos recuerden claramente a las propuestas arquitecturas de Paolo Soleri (Arcosanti).

²⁵² Véase: VENTURI, Robert; IZENOUR, Steven; BROWN, Denise Scott: **Aprendiendo de las Vegas, El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica**, (1ª ed. 1977), Gustavo Gili, Barcelona, 2005

materialización en las planchas brillantes y retorcidas de Frank Gehry entre otros ejemplos, constatan la estilización posmoderna, su estado de madurez alcanzada.



Gerry Juda, *Goodwood Festival of Speed*, 2001- 2009

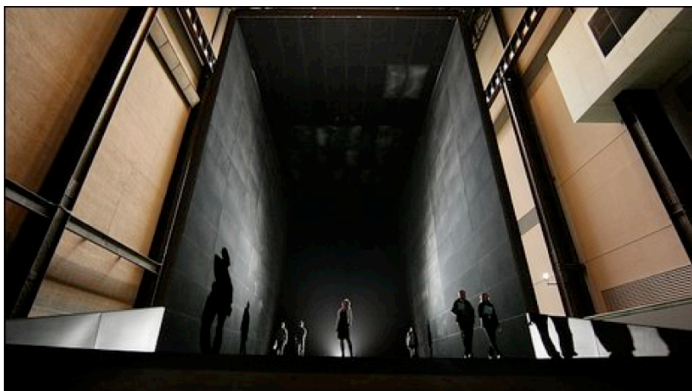
Aliada a esta cultura del espectáculo, la arquitectura se asocia al modo de un entorno escultórico (formalismo), ante ello, tendremos que evocar dos artistas relacionados con la exhibición y presentación de espectáculos. **Mark Fisher** (1947) un arquitecto de reconocido nivel internacional especializado en diseños para conciertos de estructura compleja y multimedia en la industria del entretenimiento, ha sido responsable por la dinámica y de cierto modo por el triunfo estético de bandas en sus entornos diseñados para actuaciones míticas como: *The Wall* (1990) de Pink Floyd, *Voodoo Lounge* (1994) de los Rolling Stones, entre otras, estos espectáculos de gran componente técnica, con piezas mecanizadas, iluminación, fuego de artificio y aparato audiovisual cobran la apoteosis de la simulación, que podemos establecer en analogía con los espectáculos del renacimiento ideados por **Leonardo Da Vinci** o de forma más entusiasta en el período barroco en composiciones tan célebres, como *Música acuática* (1717) o *Música para los reales fuegos artificiales* (1749) de **George Friderick Haendel**. En un género más próximo al de la escultura, e

implicado en la posición de un arte en el espacio público, enmarcado en un cierto aparato del *kitsh*, por su conjugación temática y de estilo, nos referimos al espectáculo “congelado” del artista **Gerry Juda** (1951), que no tratándose de una relación explícitamente arquitectónica se desarrolla entre la escultura pública monumental y lo decorativo. Juda, ha realizado para las famosas constructoras de la industria automóvil (BMW, Ford, Renault, Rolls Royce...) una especie de monumento de celebración pública al mundo del motor, escenificando las glorias en espeluznantes estructuras del simulacro, creando líneas de carreras paralizadas en el aire, dando forma al espectáculo multitudinario de este deporte millonario.

Ante esta evidente constatación de lo espectacular, la presencia de obras artísticas que han sobredimensionado en escala las cualidades escultóricas y arquitectónicas concebidas para el espacio del “museo de arte contemporáneo” de la actualidad, del cual nos sirve de ejemplo el proyecto anual que el museo londinense TATE crea la comisión ***The Unilever Series***, que tiene lugar en las amplias salas de las turbinas de *TATE Modern*, un espacio de extrema dificultad (155 x 35 m.) expositiva sólo combatida con estrategias de dimensión, escala y con una propuesta de artista con carrera madura. La comisión encarga una obra anual y desde nuestro punto de vista ha desempeñado en los últimos años un papel bastante decisivo para los artistas en relación al juego de interferencias entre escultura y arquitectura, aunque esta relación sea principalmente dirigida para un espacio–contenedor. Ciertamente, el proyecto ha influido en las posturas del público ante una nueva experimentación con obras que adquieren un protagonismo poco comparable tanto en dimensión como interés artístico, podríamos asegurar que hoy en día representa una de las más interesantes propuestas y retos al artista contemporáneo.

En cualquier de los proyectos presentados, desde su inicio, podremos tener en consideración que el espacio destinado, una potente sala–contenedor que albergaba las gigantes turbinas que suministraban energía a la ciudad y

sus periferias, esta especie de nave industrial se ha aventurado a recibir gran cantidad de público y en esto, el programa de los museos como centros atractivos en el contexto urbano no es ajeno ni inocente, pero radicalmente educativo y placentero.

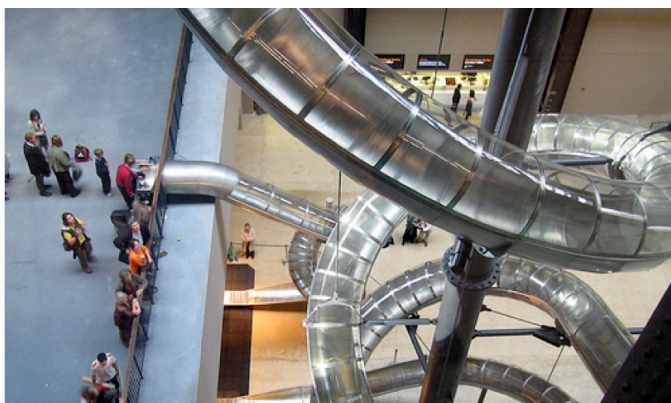


Mirosław Balka, *How it is*, 2009/10

En el periodo de escritura de esta tesis doctoral, transcurre el programa anual 2009/10 que ha elegido al artista polaco **Mirosław Balka** (1958), un escultor que ha dedicado su obra (fundamentalmente de hierro) al estudio del espacio y la condición humana, sus esculturas-pasaje que nos recuerda a las piezas *site specific* de Richard Serra, evidentemente el *Tilted arc* (1981), Balka reúne en estos primeros espacios la cuestión histórica de su país en el contexto de la 2ª Guerra Mundial y particularmente sobre los campos de concentración, como veremos más adelante, Balka aporta sensaciones objetivas tanto en los materiales como en la construcción tectónica de sus esculturas, que han ganado en los últimos tiempos apropiaciones del lenguaje arquitectónico, su obra, de seducción “nula”, sin aparatos coloristas y activos, invita a su entrada y recorrido. En ello se caracteriza la obra presentada en la sala de las turbinas, una descomunal caja metálica (13 x 10 x 30 metros) que se puede acceder a través de una rampa, creada para el efecto claustrofóbico que significaría la llegada de los prisioneros a Auschwitz y posteriormente a la

cámara de gas, una experiencia de pretensión análoga pero difícilmente traducible por medios artísticos. La experiencia espacial es única, reconociendo que el tema, uno de los más recurrentes en la historia de la escultura posmoderna (en especial el contra monumento), según testimonios, entrar en esta escultura constituye algo estremecedor, el negro de su interior puede llegar a ser absoluto si se procura llegar al final

Ante este ejemplo, nos parece obvio, que hasta el momento sean invitados artistas que manifiesten una cierta adaptabilidad hacia los problemas ofrecidos por la escala y amplitud del espacio, hemos destacado los más pertinentes y representativos para ilustrar de algún modo las interferencias entre los campos que representan nuestro hilo conductor.



Carsten Höller, *Test site*, 2006/07

La exploración de los comportamientos antagónicos a la pasividad puede ser considerada con la obra del artista **Carsten Höller**, que ha construido *Test Site* (2006-07), destinada a su utilización por el público a través de la construcción de un grupo de serpenteantes toboganes accesibles desde las distintas plantas existentes en la sala de las turbinas, esta escultura donde podemos incorporar al cuerpo y realizar un recorrido deslizante, ha colocado nuevamente la cuestión sobre lo lúdico y experimental en el entorno del arte,

así como reminiscencias en lo visionario y la participación colectiva muy propios de la década de los sesenta.

En sus obras, el público determina las reglas, que siendo sugeridas desde el inicio del juego por el artista son de estricta interactividad y disfrute, ejemplo de ello lo comprueban, *Flying machine* (1996), un dispositivo personal que sube y baja al individuo o *Frisbee House* (2000), un ambiente arquitectónico diseñado para lanzar el *frisbee* (disco) entre sus participantes activos. Ciertamente inspirado en las teorías de Roger Caillois ante la aceptación de la experiencia como componente de lo lúdico, destina algunos de sus proyectos a la aceptación del juego en la vida, lo interesante en la obsesión de Höller es la utilización del tobogán como una alternativa arquitectónica cotidiana, (lo ha puesto en práctica) como elemento de comunicación entre espacios distintos, como por ejemplo, convirtiendo la pausa de trabajo en sencilla aventura, ya se ha atrevido a diseñar proyectos para edificios de la ciudad, esto adquiere una gran importancia al introducir en la vida cotidiana el aspecto liberador e imaginativo.

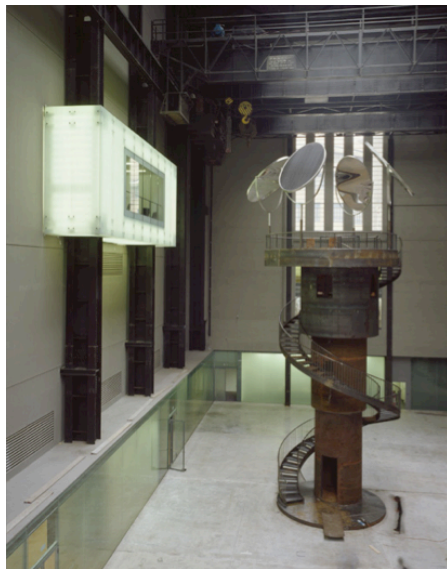
Otro de los proyectos que ha dejado una marca relacionada con el concepto de arquitectura fue realizado por **Rachel Witheread**, *EMBANKMENT* (2005-06), desde temprana carrera dedicada a las cuestiones sobre el concepto de habitación y su relación con la “memoria atrapada”, ha potenciado de esta forma el concepto de espacio, como hito, podemos recordar su obra **House** (1993). Para el proyecto de la sala de las turbinas, ha construido una especie de “laberinto” inmaculadamente blanco con la disposición de cajas en todo el perímetro de la sala, aunque no sea explícita la relación con la arquitectura, visto que el concepto relaciona el estado de curiosidad ante lo contenido en dichas cajas, manteniendo la incógnita, Witheread sugiere con la disposición de estas mismas una dimensión urbana, como si se estuviera deambulando por calles y avenidas lanzando la mirada en sus aglomeraciones.

La propuesta escultórica de **Anish Kapoor** (1954), extiende su universo en la obra *Marsyas* (2002–03), de amplio aspecto penetrable y de metáfora acústica, es caracterizada por un efecto psicológico y metafísico como suele ocurrir en su vasta obra, Kapoor ha realizado sus obras con la adopción de materiales pétreos pulidos o a través de la utilización de esculturas en pigmentos de colores. En el contexto de la sala de turbinas se ha construido una potente forma de color rojo y de geometrías sensuales que usa como mediador comunicando a través de la arquitectura portante del edificio y el público.

Juan Muñoz (1953–2001) con su obra *Double Bind* (2001–2002), ha concebido un ambiente netamente arquitectónico al dividir el espacio en dos relaciones distintas, inferior y superior, desde el primero, Muñoz ha escenificado determinadas aperturas donde se podían encontrar de forma teatralizada a sus personajes, en el segundo espacio (superior) el artista ha concebido un suelo con dibujos que ilusoriamente nos llevan a la situación anterior, el espacio de 155 x 35 metros es alterado ofreciendo una instalación total. A lo largo de su carrera es notable la interferencia entre una arquitectura sugerida (balcones, corredores...) a través de sus personajes psicológicos y su ubicación espacial.

La primera intervención en el espacio de las turbinas fue realizada por la artista **Louise Bourgeois** (1911-2010), la honestidad de su obra en relación a su intimidad constituye una aproximación autobiográfica muy marcada por la infancia, a partir de esto ha construido sus entornos psicológicos y de este modo encuentra como medio de materializar su vida en pequeñas habitaciones (*cells*), apenas construidas con paredes, estos espacios de la intimidad y purgación son habitualmente poblados de objetos de memoria personal y símbolos de la sexualidad, generalmente construidos a partir puertas y mallas metálicas, estas habitaciones de lo íntimo resultan de una consciencia psicológica de la artista que evoca particularmente la vida adultera de su padre. El contexto que analizamos podrá suponer una síntesis de su trayecto, la obra,

I do, I Undo, I Redo (2000), consiste en tres torres metálicas de 9 metros de altura con escaleras en espiral que permiten el acceso hasta su plataforma, en ella, el público podrá encontrar espejos circulares y un contenedor con pequeñas esculturas (*mother & child*), que se trata nuevamente de una invitación al mundo de la artista a través de sus espacios “surrealistas”.



Louise Bourgeois, *I do, I Undo, I Redo*, 2000

Ante el proyecto de comisión anual de *Unilever Series*, nos interesa comparar con otros ejemplos expositivos, que en moldes directos relacionan el espacio arquitectónico y la cartografía de los híbridos resultantes de las obras “**arch-art**”²⁵³ que asumen el intercambio y penetrabilidad de estos campos en expansión, un género de arte transdisciplinar que comparte el lenguaje, la

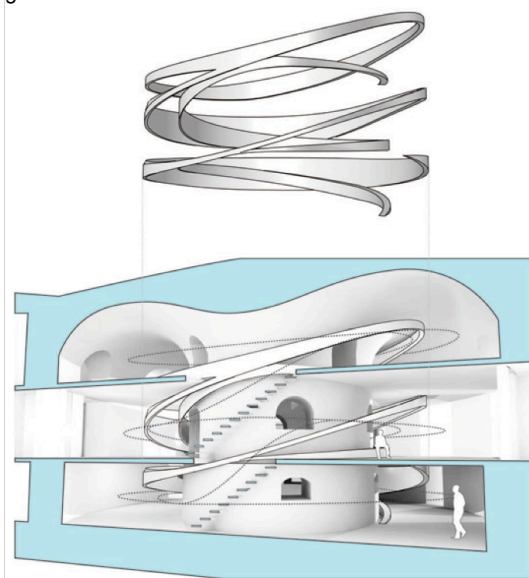
²⁵³ Término utilizado para objetivar arquitectura + arte (*architectural art*) para asimilar las interferencias entre escultura y arquitectura o atenuar sus diferencias y reconocer una obra de género híbrido, con aportaciones estéticas y/o funcionales, por ello, de natural tendencia en el espacio público y por veces como “obra de arte público”. Interesa capacitar desde sus ambigüedades profesionales una aportación y definición transdisciplinar que hemos abordado a lo largo de nuestra investigación y que ciertamente representan obras de artistas con estas cualidades específicas, entre varios ejemplos, podremos citar, a Acconci Studio, Diller & Scofidio, Andrea Zittel, Studio Orta, Tadashi Kawamata, Tomás Saraceno, Absalon, Per Kirkeby entre muchos otros, que se decantan por una vía más funcional o metafórica.

función y la forma (arquitectónica y escultórica) formal y crítica dependiendo del contexto local (*site specific*) y autoral.

En los últimos veinte años se han organizado exposiciones con el fin de aclarar las posibilidades artísticas sobre este tema tan ambiguo que resulta ser el “**arch-art**”, tanto en el dominio del “cubo blanco” del museo o galería, y en sus contextos *site specific*, o aún, en la que nos ha ocupado, el contexto tan complejo que resulta ser el arte público y su particular vertiente crítica. Podremos empezar nuestro recorrido por una de las más recientes exposiciones donde se pueden observar la relación cruzada entre artistas y arquitectos, con el título **RETREAT** (2009), esta exposición fue organizada por UNStudio, una oficina de arquitectura que a la vez desarrolla proyectos artísticos aunque no sea específicamente orientada al asunto de la hibridación entre las áreas. La exposición relaciona a través de algunas obras de artistas sobre los problemas relacionados con la crisis internacional y lanza la interrogante sobre las modificaciones entre percepción, lugar y espacio. Partiendo desde el concepto geopolítico de la pérdida de la fortaleza como lugar estratégico y obsoleto e incidiendo sobre los aspectos de defensa y espacio idílico, tomando en consideración que el local escogido para la exposición es la fortaleza de Asperen (Kunstfort). El tema resulta como una reflexión de la actualidad socio-económica y su relación globalizada de la crisis actual. Los curadores Ben van Berkel y Caroline Bos han estado interesados en las cuestiones relacionadas con el espacio y su constante función y estrechamiento, la síntesis de espacio y lugar. Es explorada por artistas como: **Andrea Zittel, Ann Lislegaard, AP Komen/Karen Murphy, Cosmic Wonder, Frank Havermans, Hans Op de Beeck, Jerszy Seymour, Lucy Orta, Pipilotti Rist, Sandra Backlund, Tobias Rehberger y Yukinori Maeda**. Es importante destacar el concepto y diseño de UNStudio, para ello han construido un modelo cilíndrico que asciende en la arquitectura del fuerte en formas dinámicas permitiendo una comunicación con los restantes proyectos idealizados para el espacio. Entre los artistas reunidos, hemos destacado a los que corresponden

a la reflexión dialéctica entre el elemento portante (arquitectura anfitrión) y las intervenciones (huéspedes). **Tobias Rehberger** dispone de sus particulares habitaciones, entre el aglomerado de materiales y su recurso al diseño de ángulos estridentes. Entre los artistas participantes nos ha interesado destacar a **Frank Havermans** que realiza un estrecho diálogo con la estructura portante del fuerte y en la colocación de un habitáculo para la visualización de imagen en movimiento. **Lucy y Jorge Orta**, dispone de sus habituales trajes “arquitectónicos”, equiparables al *Gadget* de performance social. El colectivo **Cosmic Wonder** hace también referencia al uso corporizado de lo arquitectónico por medio de una predominancia monocromática de materiales leves, y por último a **AP Komen y Karen Murphy**, que realizan una instalación alegórica acerca de la intimidad y el concepto de “casa”:

“The current fundamental theme for us is to express the joy, pleasure and brightness of light and of love”²⁵⁴.



UNStudio, boceto para el concepto de *RETREAT*, 2009

²⁵⁴ “El tema actual y fundamental, para nosotros, es el de expresar la alegría, el placer y la luz del amor”, (traducción propia), *Cosmic Wonder*. Véase: <http://www.unstudio.com/nl/unstudio/news/recent-news/opening-retreat> [último acceso 25-11-2009]



Lucy + Jorge Orta, *Antarctic Village – No Borders*, 2008

Otra reciente exposición demarcada por la utilización de construcciones arquitectónicas y creada ante la ubicuidad y contexto para ciertos entornos habitables, lejos de los límites del museo, es la enmarcada en el **Festival @RT Outsiders** (2009) *(IN)HABITABLE? Art of Extreme Environments*²⁵⁵, edición que ha sido dedicada a los entornos medioambientales extremos. Según esta organización, la idea está orientada por la reciente capacidad de habitar en lugares inhóspitos al ser humano, y eso ha sido posible mediante los avances tecnológicos y científicos que han permitido una adaptación gradual en los mismos. Siendo lugares no tolerables por el organismo humano, dispondrían de una especial atención por parte de diseñadores, arquitectos y artistas, al mismo tiempo, se observan otros lugares, antagónicos a los anteriores, los de nuestra ubicación en la capa terrestre donde celebramos la vida, pero donde dejamos plasmada nuestra huella ecológica, los lugares que han sido y siguen siendo contaminados a través de los desastres tecnológicos debido a la incapacidad de las naciones en negociar acerca de un asunto transversal y total, como lo es el calentamiento global. En esta interesante aportación crítica de contenido “global” se han realizado varias obras de las cuales destacamos, *Antarctic Village – No Borders* (2008) **Lucy y Jorge Orta**; *Colonisation 2041*

²⁵⁵ Entre los artistas mencionados también han participado: Howard Boland & Laura Cinti, Anne Brodie, Bureau d'Études, Peter Cusak, Stephen Eastaugh, Shiro Matsui, Connie Mendoza, Hu Jie Ming, Forrest Myers, Bradley Pitts, Andrea Polli y Yang Yi. Véase: <http://www.artoutsiders.com/edition2009/default-en.htm> [último acceso 25-11-2009]

(2009) **Catherine Rannou** y *SleepingBagDress Prototype II* (2004-5) de **Ana Rewakowicz**, aportando cada una de ellas el razonamiento por la responsabilidad ecológica del ciudadano–planeta.

Aún en el marco de atención que se presta a la recuperación y renovación del los pabellones, destacamos la integración en la Bienal de Arquitectura de Londres (2008), de un programa de arte público denominado *Portavillion*²⁵⁶, llevado a cabo en varios jardines públicos de la ciudad. En esta perspectiva se ha aproximado el público a un tema con especificidad “arch–art”, posibilitando la interacción de los usuarios en estos cobijos escultóricos, en esta edición han colaborado artistas de reconocida carrera con otros emergentes, de entre ellos: **Dan Graham**, *Triangular Pavilion with Circular Cut-Out Variation*; **Annika Erikson**, *The Smallest Cinema in the World – For the Wealthy and the Good*; **Toby Paterson**, *Powder Blue Orthogonal Pavilion*; y **Monika Sosnowska**, *The wind House*, de esta última, destacamos por su originalidad, al presentar una carrera específicamente dedicada a los conceptos analizados.



Monika Sosnowska, *The Wind House*, 2008

²⁵⁶ Insertado en el programa *UP PROJECTS Production*, interesado en proponer el intercambio con el ciudadano lejos del contexto habitual del museo y la galería.



M. Kippenberger, *Psycho Buildings*, 1988

En el panorama de la actualidad, no podemos dejar de hacer referencia a la importante exposición celebrada en la *Hayward Gallery* en Londres (2008), con el título de *Psycho Buildings*. Recuperado bajo el concepto de una serie de fotografías realizadas por el artista **Martin Kippenberger** (1953–1997) sobre edificios de una carga emotiva y fantástica que registran cualidades de lo “psicótico”, entre lo escultural y lo tectónico, esta muestra, organizada en el mítico edificio de la *Hayward*, un hito del brutalismo²⁵⁷, no podría estar mejor contextualizada al provocar un efecto general de extrañeza y singularidad. *Psycho Buildings* ha sido el mote de la misma con base en la publicación por Kippenberger en 1988 de un pequeño libro de fotografías en blanco y negro,

²⁵⁷ Tomando como partida el propio edificio como recepción de esta exposición, la *Hayward Gallery* (1968), un edificio controvertido y mal aceptado por la crítica menos especializada, esta obra de la arquitectura brutalista, fue realizada por Alan Waterhouse & Dennis Crompton y alberga actualmente un pabellón arquetípico del artista norteamericano Dan Graham.

las imágenes de estas arquitecturas presentaban un estado intermedio, entre la construcción y la destrucción, anómalas, demolidas, abandonadas y extrañas, diseñando nuevos espacios excéntricos e impredecibles:

“They could be loosely considered psychotic - the psychiatric term for a mental state involving a rupture with reality – inasmuch as they constituted breaks in the overly regulated fabric of the modern cityscape”²⁵⁸.



Cartel de la exposición “Psycho buildings”,
parodia de Hayward Gallery, 2008

La ironía de Kippenberger relaciona los estados de este tipo de arquitectura “acéfala” con el tipo de sociedad que permite su aparecimiento episódico, pero a su vez, se enaltece más la ironía que supone la propagación de una red normativa y rectilínea que rodea a la misma, la red de lo cotidiano

²⁵⁸ “Podrían, de forma imprecisa, ser consideradas psicóticas – el término psiquiátrico para un estado mental asociado a una ruptura con la realidad, en el sentido en que constituyen fracturas en el tejido, excesivamente reglado, del moderno paisaje urbano”, traducción propia, RUGOFF, Ralph: **Psycho Buildings, The Hayward Gallery**, London, 2008. Pág. 17

de las ciudades, por lo tanto, el orden que asumen las cosas constituyen el estado de opresión y control, no es representativa de la libertad, la visión de Kippenberger no trata de marcar estas anomalías de una forma patológica pero sí enfrentarlas con afecto y humor, de su aceptación como diferentes:

“A psychobuilding, then, is not a symptom of a disorder but a welcome deviation from the rationalisation and a abstraction of space that, historically, was one of the great projects of modernist architecture and urban planning”²⁵⁹.

Kippenberger apela a un inconciente arquitectónico del artista ante la reanimación de nuestro espacio envolvente, a su vez, se relacionan el plan formal y material, pero sobretudo la cuestión de la complejidad social y cultural que tiene la arquitectura en nuestro espacio de vida. El trabajo desarrollado por los artistas seleccionados en esta exposición corporiza las cuestiones de la dimensión psicológica del espacio construido, son aportaciones particulares en el modo de entender la propuesta arquitectónica como un reflejo de sus vidas. Los artistas de *Psycho Buildings* no están interesados en la arquitectura como disciplina o lenguaje formal, ni de ninguna manera hacen su trabajo mezclando y reciclando la historia de la arquitectura moderna, ni celebran una práctica interdisciplinar.

A lo mejor, pretenden una fusión del arte y la arquitectura, o apenas la exploran como un sistema de patologías, sus intereses están en lo alternativo ante la exploración del arte y el diseño que explora la multiplicidad de las relaciones espaciales²⁶⁰:

²⁵⁹ “Un psico-edificio, por lo tanto, no es un síntoma de desorden, pero antes un desvío saludable de la racionalización y una abstracción del espacio que, históricamente, ha sido uno de los grandes proyectos de arquitectura y organización urbana moderna”, (traducción propia) *idem*.

²⁶⁰ Relacionándolos con otros antepasados que han tenido similar preocupación: Tatlin, El Lissitzky, los surrealistas, los arquitectos “outsiders” como Buckminster Fuller, Frederick Kiesler, y los artistas pos 60 como: Hélio Oiticica, Matta Clarck, Robert Smithson, Vito Acconci, Dan Graham...entre otros.

“Here, we find architecture not in its functional guise but as a site of desire, memory and doubt, home to personal contingencies and collective histories, clashing of cultures and coalescing of subjectivities”²⁶¹.



Do Ho Suh, *Fallen Star 1/5*, 2008

Esta fuerte tendencia de la escultura actual y sus extensiones hacia lo público o entendibles en el concepto tectónico de una arquitectura no convencional marcan el énfasis sobre la realidad del cuerpo y su ocupación espacial (percepción) en la contemporaneidad²⁶²:

“(...)what we experience is no longer space itself but its image”²⁶³.

²⁶¹ “Aquí, encontramos la arquitectura no en su estado funcional, pero como sitio del deseo, memoria y duda, hogar para las contingencias personales e historias colectivas, conflictos culturales y la fusión de subjetividades”, (traducción propia), *ibid.* Pág. 19

²⁶² “Gracias a nuestro hábito de ver la vida enmarcada en la televisión, el ordenador y las pantallas de la telefonía móvil nos orientamos con herramientas virtuales como Google Earth y el GPS como navegador por satélite, nuestra percepción del espacio nos ha sido llevada para siempre, en una cualidad no corporal” en RUGOFF, **Ralph, Psycho Buildings: Artists take on Architecture**, Hayward Gallery, 2008, London. Pág.19

²⁶³ “(...)lo que vivimos no es más el espacio en sí pero su imagen”, traducción propia, *idem*

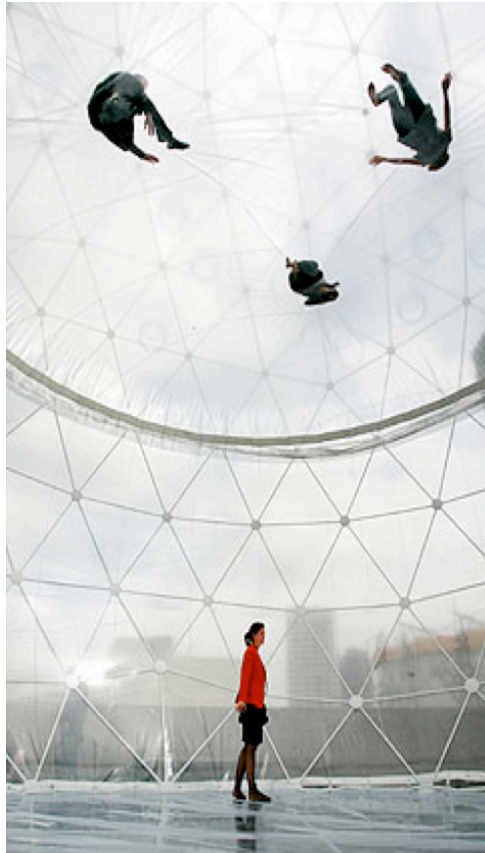
Podemos destacar algunas de las obras presentadas, que representan entre el objeto escultórico, la instalación o se dimensionan en pasajes o espacios de habitación. Nos gustaría destacar la obra *Fallen Star 1/5* (2008) de **Do Ho Su**, que representa personalmente para el artista una introspección acerca de su condición cultural, realizando una escultura de dos unidades de habitación que representan el “choque cultural”, resultado de cuando decide dejar su país y emigra a los E.U.A, este particular cambio repentino en la vida que experimentan las personas es representada teatralmente por la intersección (de culturas) que contrastan con su “exterior e interior”²⁶⁴, nos permiten analizar de un modo cuidadoso a través de la colocación de objetos de una y otra realidad a sus diferencias y matices.

Rachel Whiteread, nos presenta una aglomeración de pequeñas casitas de muñecas en *Place* (2008) introduciéndonos al juego de escala que permite la “maqueta” y su particular cualidad vouyeurista, crea una instalación nocturna con cientos de modelos coleccionados a lo largo de veinte años, son arquitecturas tradicionales e iluminadas, sin población permanecen abandonadas a nuestro criterio existencial. Las obras penetrables y estructurales de la exposición suponen una concepción modélica extensible de las utopías, en ello, nuestro cuerpo puede recorrer, ejercitar, participar y experimentar la subida al *Observatory, Air-Port-city* (2008), de **Tomas Saraceno** que recupera la estética de las arquitecturas hinchables de los años sesenta. Del **Atelier BOW-WOW**²⁶⁵ probamos una construcción *site specific*, *Life Tunnel* (2008), concebida para el diálogo entre la arquitectura que lo recibe

²⁶⁴ Do Ho Su ha realizado desde 1999 varias esculturas (piezas leves y suspendidas), construidas con el mínimo de estructura de las cuales realiza una envolvente monocromática de habitaciones enteras, creando pequeños mausoleos o templos concebidos en tejidos de una transparente escenografía.

²⁶⁵ Fundado en 1992 por Yoshiharu Tsukamoto y Momoyo Kaijima, el Studio BOW-WOW se ubica entre la práctica artística y la construcción de edificios y la arquitectura doméstica. BOW WOW deriva del sonido del perro y de su forma de nombrar al animal por los niños. El dúo de arquitectos ha pretendido desasociar su actividad de la respetuosa ortodoxia profesional del arquitecto, claramente se apunta la ironía y el humor que son utilizados como referencia de inspiración Neo-Dada, con este motivo suelen nombrar a sus casas como por ejemplo: *Black Dog House*, *Juicy House*... BOW WOW, un anecdótico “micro espacio público” (2 x 2 m) registrado en el libro ***Pet Architecture Guidebook*** (2001) procedente de arquitecturas ready-made que van coleccionando y catalogando ventanas, señales, cables, ventiladores, etcétera.

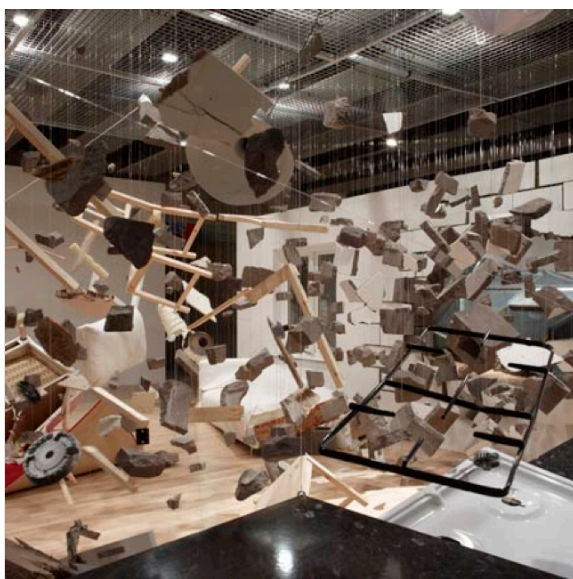
y el público que a través del mismo lo interpreta como un juego de formas metálicas, este colectivo de arquitectos japoneses desarrolla un trabajo de arquitectura utilitaria, y a la vez, parte de sus concepciones pasan por elementos más conceptuales y artísticos como lo es el caso de este túnel que se puede recorrer.



Tomas Saraceno, *Observatory*, Air-Port-city, 2008

El artista brasileño **Ernesto Neto** (1964) nos presenta a *Life fog frog...Fog frog* (2008) un entorno cavernoso y orgánico de cualidades semi-opacas y de reminiscencias jurásicas. Una de las obras que juega con la desintegración del concepto de casa es *show room* (2008) del colectivo cubano **Los carpinteros**, que por medio de la suspensión de numerosos objetos del

entorno cotidiano de la vivienda, que congelan un acontecimiento que alude a una explosión, provocando un efecto tridimensional donde participamos, el cual es inquietante y metafórico ante el cambio que experimentan las sociedades, desde la desintegración de un sistema político al paradigma global.



Los Carpinteros, *Show room*, 2008

Psycho Buildings representa la constatación y versión del museo sobre las experimentaciones llevadas a cabo en contextos reales sobre las cualidades híbridas y evolutivas hacia el “arch-art”, o por lo menos ha culminado en el gradual interés que se ha sentido en los últimos años sobre las llamadas interferencias entre escultura y arquitectura. Una de las pruebas dadas ante el contexto de acercamiento entre las cualidades que analizamos y su ubicación en el marco de la esfera pública ha sido la exposición **Ideal City – Invisible Cities** (2006) realizada entre las ciudades de Zamosc (Polonia) y Potsdam (Alemania), desvelan los comentarios y la reflexión de la ciudad como zona de investigación artística siendo ella misma el receptáculo de arte público por excelencia, su local de debate.

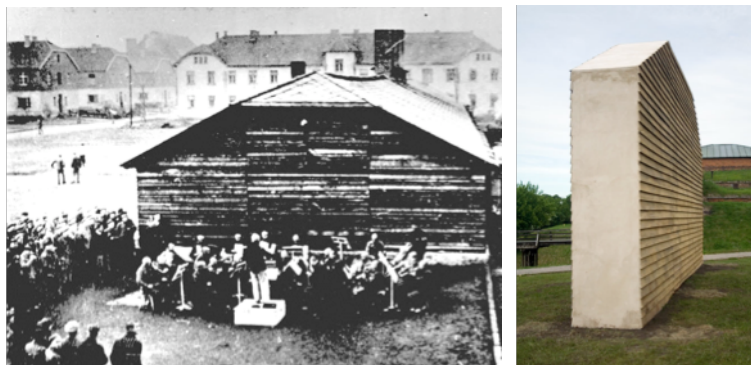
Bajo esta idea que contó con la participación de 40 artistas²⁶⁶ de doce nacionalidades se debatieron obras sobre las relaciones y conceptos de espacio, casa y ciudad, manifestando sobretodo acerca de la condición utópica de los discursos heredados de la emancipación técnico–lúdica por parte de colectivos del pensamiento visionario (B. Fuller, Archigram, Constant, entre otros), posibilitado por el arte y la fascinación de la mítica “ciudad ideal”. Fueron utilizados los más variados espacios para las intervenciones, desde el entorno urbano, las arquitectura específicas e históricas, así como habitáculos o metáforas arquitectónicas creadas especialmente para locales más previsibles como plazas, calles o en espacios públicos y semi–públicos como patios, pasajes, museos históricos, sinagogas, iglesias o edificios abandonados.



Colin Ardley, *Pyramid for Zamosc*, 2006

²⁶⁶ Tarek Al-Ghoussein, Francis Alÿs, Carl Andre, Archigram, Colin Ardley, Tim Ayres, Mirosław Bałka, Daniela Brahm, Pedro Cabrita Reis, Rui Calçada Bastos, Brian O’Connell, Constant, Jonas Dahlberg, Tacita Dean, Jarosław Flicieński, Carlos Garaicoa, Dan Graham, George Hadjimichalis, Rula Halawani, Franka Hörschemeyer, Craigie Horsfield, Katarzyna Józefowicz, Jakob Kolding, Ola Kolehmainen, Lucas Lenglet, Sol LeWitt, Teresa Murak, David Maljković, Gerold Miller, Matthias Müller, Daniel Roth, Albrecht Schäfer, Kai Schiemenz, Les Schliesser, Melanie Smith, Monika Sosnowska, David Tremlett, Anton Vidokle, Lawrence Weiner, Krzysztof Zieliński, Tilman Wendland. **Ideal City – Invisible Cities** ha sido comisariada por Sabrina van der Ley and Markus Richter, *European Art Projects*.

De esta forma destacamos algunas obras con cualidades de interferencia arquitectónica, a nuestro ver, una de las más interesantes a sido la obra *Bienvenidos* (*Willkommen*, 2006) de **Miroslaw Balka**, una vez más, el artista acude a la reminiscencia del holocausto a través de su conmemoración, decide construir una réplica exacta de una de las paredes de la cocina del campo de concentración Auschwitz 1, en el exterior de esta pared, la orquesta del campo solía tocar y ensayar sus piezas y realizar sus conciertos, Balka realiza su escultura sonora en Zamosc, que hace sonar irónicamente la marcha *Radetzky*²⁶⁷, esta obra de Balka está inscrita en la tradición del monumento conmemorativo (contramonumento) crítico haciendo constar el eco de los desaparecidos mediante la memoria de su país en el conflicto bélico. Entre otros artistas participantes destacamos a **Monika Sosnowska**, **Daniela Braham**, **Kai Schiemenz** y **Colin Ardley** que desarrollaron obras efímeras en el espacio público de ambas ciudades.



Concierto en Auschwitz 1; Miroslaw Balka, *Willkommen*, 2006

En la actualidad, ante el panorama de caso que nos ocupa, el **arch-art** como “genero” ha sido demostrado en los vários proyectos escultóricos de

²⁶⁷ *Opus*. 228, es una marcha del compositor Johann Strauss, dedicada al Mariscal de Campo Joseph Radetzky von Radetz, muy popular entre los soldados. Normalmente es tocada como la última pieza en el concierto de año nuevo celebrado en el Neujahrskonzert de Viena.

Münster del cual se ha servido como modelo a otros tipos de organización que cumplen un papel comprometido con la “nueva” escultura.

Antecediendo a *Ideal City – Invisible Cities*, nos gustaría recordar la realización en Valencia de su 2ª Bienal (2003), dedicada al tema de la “Ciudad Ideal”, esta muestra llevó a cabo obra pública, instalaciones y debates relativos a la ciudad contemporánea organizada en exposiciones específicas: Arquitecturas efímeras comisariada por Rafael Sierra, “micro-UTOPIÁS Arte y Arquitectura” (Francisco Jarauta, Jean Louis Maubant y José Lebrero) con una considerable participación de artistas²⁶⁸.



Kai Schiemenz, *Endeavours watchtower for the Fourth*, 2006 *Internationale*, 2006

²⁶⁸ Vito Acconci, Asymptote, Azra Aksamija, Txomin Badiola, Shigeru Ban, Daniel Buren, Jordi Colomer, Constant, Coop-Himmelb(l)au, Peter Cook, Decoi, Decosterd & Rahm, Wang Du, Didier Fiuza Faustino, Yona Friedman, Frank Gehry, Fabrice Gygi, Dominique Gonzales Foerster, laN+, Toyo Ito, Jacob & Mac Farlane, Wes Jones, Tadashi Kawamata, Mike Kelley, Rem Koolhaas, Ted Krueger, Joop van Lieshout, Gordon Matta-Clark, Rita McBride, Leonel Moura, Miquel Navarro, Kas Oosterhuis, Lucy Orta, Gianni Pettena, Prada Pool, Tobias Rehberger, Jason Rhoades, François Roche, Haus-Rucker-Co, Yturalde, Chen Zhen.

No cabe duda que si hemos elaborado una cronología descendiente con algunos proyectos de arte público que han relacionado y potenciado el incremento de las cualidades híbridas entre escultura y arquitectura ese crecimiento acerca de las mismas cualidades ha sido debido al **Proyecto Escultórico de Münster** que ha contado con su 4ª edición en 2007 y lo viene celebrando desde 1977. Este evento que se celebra en la pequeña ciudad alemana de Münster, ha demostrado ser una actitud de vanguardia escogiendo a artistas que practican un innovador recurso de ampliación sobre los concepto de escultura, por ello, los ejemplos “arch–art” de la actualidad se han desarrollado dentro de este estado de dialéctica posible en los marcos del discurso público del hacer la escultura, ella misma expandida en los entornos de la ciudad, compaginando con la plaza, el edificio histórico y el contexto local que le confiere la cualidad *site specific*.



Kim Adams, *auto office haus*, 1997

Tendremos en cuenta apenas algunas de las obras que a nuestro ver han desarrollado tales actitudes constructivas en el ámbito de dichas interferencias y de las cuales destacamos a artistas que han tratado de forma directa o indirecta esas calidades como: **Dennis Adams, Michael Asher, Tadashi Kawamata, Marie Ange Guilleminot, Thomas Schütte, Jorge Pardo, Andrea Zittel, Kim Adams, Per Kirkeby, Raimund Kummer, Fischli & Weiss, AVL, Wolfgang Winter & Berthold Hörbelt, Tobias Rehberger,**

Stan Douglas, Dan Graham, Bert Theis, Thomas Hirschorn, Herman de Vries, Ludger Gerdes, Hans Haacke, Siah Armajani, Bruce Nauman, Rirkrit Tiravanija, Rachel Whiteread, Marjetica Potrc, Reinhard Mucha. Como hemos podido comprobar, la lista es numerosa y supone que la escultura ya en sí representa un dominio extensivo de terreno en las adopciones del espacio público con respecto al juego y lenguaje arquitectónico.

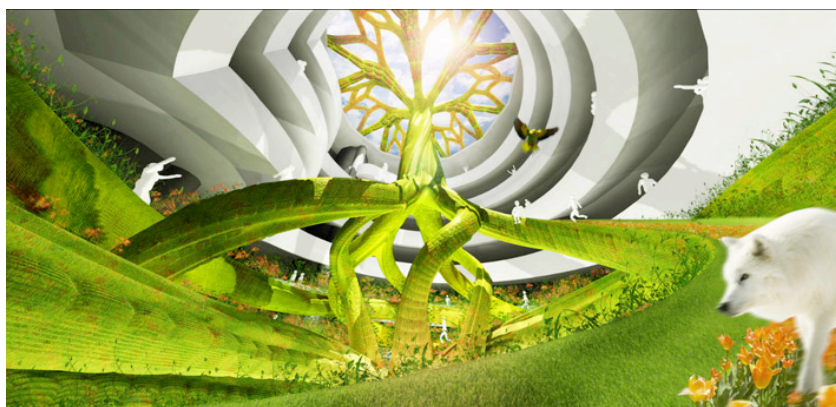


Marie-Ange Guilleminot, *Le Paravent*, 1997

Münster es hoy en día una ciudad de proyección internacional en lo que se refiere al arte contemporáneo, pero esa obra dejada a lo largo de sus cuatro ediciones²⁶⁹ corresponde a una pretensión crítica sobre los espacios, la comisión del *Proyecto Escultórico* atiende a la dimensión histórica y la

²⁶⁹ Véase: <http://www.skulptur-projekte.de/> [último acceso 11-08-2009]

capacidad del arte como referente del espacio con la noción de que estetizar no sea decorar, sino enraizar localmente los problemas particulares de la historia de forma heterogénea, como así lo presentan las diferentes cualidades del arte contemporáneo.



HWKN, *aTREEum*, 2009

Para finalizar con la aportación de ejemplos que pretenden consagrar una reunión entre arte y arquitectura, presentamos una de las comprobaciones sobre su creciente fusión y su complementariedad. Destacamos el reciente proyecto conmemorativo que celebra los “50 años de Museo Guggenheim” de Nueva York (1959-2009), este evento ha organizado varias iniciativas en el campo de las nuevas propuestas de arquitectura, desde exposiciones, conferencias y convocatorias, el objetivo principal ha sido crear un diálogo entre el arte y su espacio expositivo haciendo hincapié sobre el fenómeno del museo neoyorquino y enfatizando sobre la creación de este espacio en mediados del siglo XX, como símbolo de la modernidad al proponer en el posguerra una nueva forma de participación del público en relación a las obras dispuestas en su interior. La iniciativa a que nos referimos y cuyo concepto se

denomina **Contemplating the Void**²⁷⁰, 2010 (“Contemplando el Vacío”) pretende hacer referencia al interior del museo caracterizado por su famoso “pozo” central que representa el eje de todo su movimiento de galerías ascendentes, concepto verdaderamente revolucionario en relación a sus homólogos, que se definían por espacios expositivos ortodoxos. El primer edificio Guggenheim fue recibido con perplejidad en su momento de creación, el proyecto de Frank Lloyd Wright es considerado como una de las primeras formas que han resultado de la modernidad que hacen ruptura con la austeridad ortogonal heredada del funcionalismo de la Bauhaus, Wright preconizaba por las líneas de la naturaleza, así como por una integración armoniosa y orgánica, estas características del autor han motivado ciertamente los proyectos de intervención en *Contemplating the Void*, que invitó a 200 participantes entre artistas y arquitectos²⁷¹, la gran mayoría de los proyectos se enmarca en una alusión utópica y experimental del espacio central del museo, motivando en gran medida la participación del público, característica representativa y “democrática” en el arte de finales del siglo XX y que se mantiene en el programa de la contemporaneidad, no podrá dejar de ser

²⁷⁰ El proyecto ha sido organizado por: Nancy Spector y David van der Leer, Véase: <http://www.guggenheim.org/new-york/exhibitions/past/exhibit/3361> [último acceso 20-02-2010]

²⁷¹ Destacamos entre los artistas: Anish Kapoor, Cao Fei, Allora & Calzadilla, Andy Goldsworthy, Hans Schaub, Pipilotti Rist, Greg Lynn FORM, Fernando and Humberto Campana, Alice Aycock, Pierre Huyghe, Mike Nelson, Martha Rosler, Damián Ortega, Christian Marclay, FAKE DESIGN (Ai Weiwei), Acconci Studio (Vito Acconci), Lawrence Weiner, Yinka Shonibare, Doris Salcedo, Alyson Shotz, Rachel Whiteread, Mary Miss, Carlos Garaicoa, Matthew Ritchie, Mika Rottenberg, Sterling Ruby, Karin Sander, Powerhouse Company, Thomas Hirschhorn, Ahang Huan, Liam Gillick, Kris Martin, Abel Abdessemed, Doug Aitken, Cory Arcangel, Sarah Morris, Arne Quinze. Entre a los arquitectos destacamos: L.E.F.T Architecture, Architecture (OSA), Studio Urquiola (Patrícia Urquiola), Studio Daniel Libeskind, nARCHITECTS, Recetas Urbanas, junka.ishigami+associates, The Map Office, Kengo Kuma & Associates, LOT-EK, Olson Kundig Architects, OBRA Architects, Neil M. Denari Architects (NMDA), Richard Meier & Partners Architects, Saunders Architecture, MVRDV, Paulo David Arquitecto, Álvaro Siza Vieira, Mass Studies, Ball Noguees Studio (Benjamin Ball and Gaston Noguees, with collaboration by Jessica Fleischmann), HWKN (Hollwichkushner), Hariri & Hariri Architecture, Asymptote Architecture (Hani Rashid), Bernard Tschumi Architects, Associates for Architecture and Environment (A.A.E), Allied Works Architecture, 24H Architecture, N55, Lebbeus Woods, Zaha Hadid Architects, group8. Para obtener una información detallada de las obras y de todos los autores véase : <http://www.guggenheim.org/new-york/exhibitions/on-view-now/contemplating-the-void> [último acceso 05-04-2010]

excepción en el género que estudiamos, como lo recuerda Júlia Schulz-Dornburg:

“El espectador es un participante activo de la misma obra. Su percepción de la obra está irrevocablemente vinculada a la experiencia sensual. En arte y arquitectura, la relación entre teoría y práctica, entre razón y experiencia física, se ha vuelto a definir”²⁷².



Saunders Architecture, *FLW in His Element*, 2009

Contemplating the Void conecta con creaciones bastante diferenciadas, en la mayoría de los casos, la instalación-escultórica mantiene la tónica, así como proyectos de naturaleza audiovisual y arquitectónica. Nos ha parecido relevante disponer de esta fuente de fusión para determinar un lugar común en

²⁷² SCHULZ-DORNBURG, Júlia: **Arte y Arquitectura: nuevas afinidades**, Gustavo Gili, Barcelona, 2000. Pág. 18

el acontecimiento que celebra en varios casos adopciones del género *arch-art*, la cuestión de relacionar la arquitectura misma como actividad creativa no podría ser imposible pues el propio contexto de celebración del espacio resulta como denominador común y representa un cambio en la historia de la arquitectura del siglo XX, particularmente en el concepto y filosofía del espacio expositivo. La mayoría de las obras propuestas presentan imágenes sugerentes acerca de las metáforas visuales entre el arte y la vida, el “pozo” del Guggenheim ha sido receptáculo mental para obras y modelos que han desarrollado ideas basadas en la construcción, proyección, performance, participación pública y que confieren un carácter visionario, utópico y poético.

Como ejemplo nos gustaría resaltar de entre las muchas obras propuestas, la de **Saunders Architecture**, este colectivo pretende una invasión del “pozo” del Guggenheim por medio de una floresta de aspecto “americano”, realizando un montaje donde es posible vislumbrar la figura de Frank Lloyd Wright apoyado en un gran árbol en actitud de meditación, como se puede constatar en el título de la obra, *FLW in His Element* (“Frank Lloyd Wright en su elemento”), el arquitecto se ubica junto a un pequeño riachuelo que hace alusión a su obra *La casa de la cascada* (1939), los elementos naturales han acercado las obras a su discurso creativo, en ello se reflejan propuestas como la del colectivo **Hariri & Harir architects** (*Ouside-Inside*, 2009) que proponen un gran jardín vertical y la creación de espacios para el ocio, en adopción lo propone otro colectivo denominado por **HWKN (Hollwichkushner)** (*aTREEum*, 2009), que diseña una envolvente natural que culmina en un árbol ascendente en toda la altura del “pozo”, o la sugerencia habitable por parte del colectivo **N55** (*untitled*, 2008), con un jardín de exuberante crecimiento a lo largo de las galerías helicoidales donde se pueden encontrar sus conocidos habitáculos poliédricos.



N55, *untitled*, 2008

El “pozo” del museo también recibe propuestas desmaterializadas, como la del arquitecto portugués **Paulo David**, que se ha inspirado en el elemento agua repitiendo la alusión a la casa de la cascada y que contrariamente a instalar objetos en el espacio, ha decidido recorrer a la proyección de un ambiente “líquido” azulado y de apariencia sonora. La naturaleza ha estado en la clave de la gran mayoría de propuestas, indudablemente conectadas a las problemáticas de la actualidad global y haciendo un puente sobre los criterios estéticos y funcionales de Frank Lloyd Wright.



Powerhouse Company, *Untitled*, 2009

Otras propuestas surgen con definición política y localizan su permanencia a través de la instalación de elementos arquitectónicos conectados a la vigilancia o la ocupación, esto es lo que nos presenta el colectivo **Powerhouse Company**, propuesta que reúne entre una situación panóptica de la prisión, un escenario de contracultura inconformista acompañado se sus elementos estereotipados, o la disposición del espacio expositivo para una orgia colectiva. Siguiendo la adopción de propuestas polémicas, uno de los proyectos que nos ha llamado la atención ha sido el de **Josephine Mecksper**, que propone para el espacio una plataforma de extracción de petróleo (*Untitled*, 2009) y que particularmente a ha sido relacionada críticamente con las relaciones del Guggenheim y los Emiratos Árabes, al proyectarse el futuro Guggenheim de Frank Gery, se relacionan en este ámbito un dibujo de relaciones entre arte y poder.



Josephine Mecksper, *Untitled*, 2009

Muchas de las propuestas constituyen instalaciones megalómanas y hasta proyectos utópicos que dibujan un nuevo *skyline* para la ciudad de Nueva York, este género de opciones concentran en el “pozo” una energía canalizada, como si fuera este espacio el centro de la metrópolis, su *umbilicus mundi*. El proyecto de **Terunobu Fujimori** es sintomático de estas alusiones, para su versión de *New York 2109* se ha agigantado el museo para una escala que empequeñece los perfiles de edificios emblemáticos como el *Empire State Building* o el edificio *Chrysler*, esto es un ejemplo de esta atención desmesurada sobre la importancia del *Manhattanismo* latente en nuestros días. Otra posibilidad es la ofrecida por **Olson Kundig Architects**, al proponer una relación mixta entre naturaleza y urbanidad (*Guggenheim Helixmart*, 2009), la utopía para este colectivo se indica en el futuro del edificio en el año 2060, su propuesta resulta como una advertencia a ese futuro incierto preparando a los habitantes para su nueva utilidad, un mercado de abastecimiento local.



Terunobu Fujimori, *New York 2109*, 2009

El futuro del edificio resulta improbable en varias propuestas, varios ejemplos tratan de su reutilización, pronosticando visiones catastróficas que resultan del mundo contemporáneo y su espacio, el edificio pierde su función y pasa a ser una estructura obsoleta. Uno de los proyectos trata de la “ocultación” del hito arquitectónico de Manhattan, para ello, el artista **Mike**

Nelson, en *After Kerouac – Guggenheim* (2009) propone que a todos los vehículos que circulen en la isla les sean removidos sus neumáticos dejándolos inmóviles, a su vez, los neumáticos harán un nuevo recorrido desde el exterior hasta el interior del edificio, proceso que culmina con la salida por la azotea del mismo, precipitándose hacia el exterior y cubriendo gradualmente el edificio formando una montaña negra, el “nuevo” espacio podrá visitarse a través de una abertura semejante a la de una cueva, lo que resulta en extraña alegoría del consumo y primitivismo.



Mike Nelson, *After Kerouac* – Guggenheim, 2009

El concepto de participación creativa de *Contemplating the Void* ha sido una de las más recientes contribuciones en reunir y constatar que el arte contemporáneo ha adoptado las relaciones entre arte y arquitectura, nos ha interesado particularmente esta iniciativa por incidir sobre las cuestiones de un género “arch-art” que proponemos y que se asume como el híbrido medial y conceptual de gran parte de las obras.

3.1 - La arquitectura en su “campo expandido” y el Arte Público de nueva generación: “Arch-Art”



Studio Olafur Eliasson, *La situazione antispettiva*, 2003

Ciertamente hemos reconocido en la actualidad una creciente y deslumbrante explosión de motivaciones por parte de colectivos, estudios, arquitectos y estudiantes de arquitectura en la formulación de ejemplos prosaicos entre la escultura, el *environment*, la instalación, el pabellón y la demostración de sus cualidades artísticas que no permitiendo ser libertadas en el desarrollo ortodoxo de sus actividades, encuentran una salida para la demostración de alternativas, es lo que ha ocurrido desde finales de los 80 hasta la expresión explosiva de la actualidad. En ello hacemos hincapié sobre las relaciones exploradas en un tipo de “arquitecturas reactivas” (véase el 1er capítulo) que han permitido de cierta manera la renovación ante el espacio público de las cualidades que hoy son plenamente usuales, pretendemos en

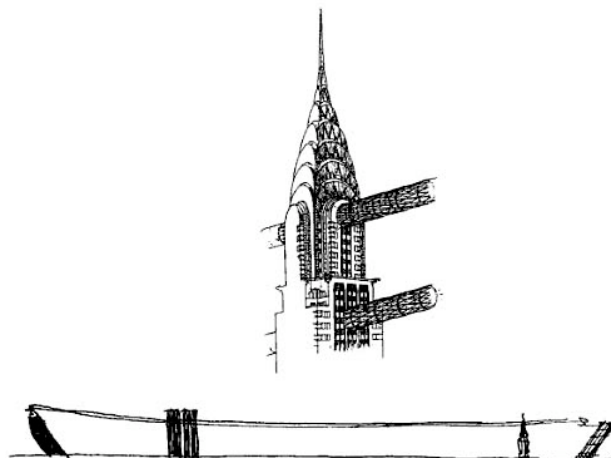
este caso, ofrecer un panorama lo más amplio posible sobre estas interferencias.

Atendiendo al estudio efectuado por parte de Javier Maderuelo acerca de las intersecciones entre escultura y arquitectura, y en particular, a su primera obra dedicada al tema, “el espacio raptado”²⁷³, se nos hace muy clara la renovación escultórica abordada en su adaptabilidad hacia el terreno, lenguaje y apropiacionismo arquitectónicos desde los inicios del siglo XX, y nos referimos ciertamente a esa “pérdida del pedestal” iniciada en la modernidad, a su irradiación experimental en las vanguardias históricas y en los primeros momentos de radicalización posmoderna. Ese “rpto” espacial muy elucidativo y gradual se convierte en una constante desde la década de los sesenta, por una evolución natural o conciencia crítica basada en los ejemplos del ejercicio provocador de los ochenta, por ello, asistimos en el presente a una inversión, la arquitectura asume el terreno y ha aprendido con la intromisión “escultórica”, con esa capacidad de apropiación y mestizaje de los oficios, mejor dicho, que si por parte de un camino de innovación protagonizado por la escultura hacia el campo arquitectónico. Hoy admirablemente se constituyen nuevas generaciones de arquitectos con actividad artística destacable, por cierto, muchos de ellos son artistas con una organización empresarial sostenible y con un programa o “manifiesto” estético-artístico compenetrado hacia las cuestiones de un arte público utilitario y de componente crítica. Nos atrevemos a referir que en la actualidad y particularmente en la primera década del siglo XXI, la arquitectura ha expandido su campo definitivamente en las cualidades de un colaboracionismo con algunos ejemplos muy eficaces, donde se reúnen equipos de profesionales diversos que en la conjugación de sus conocimientos propios fabrican en síntesis un híbrido con las características ambiguas que hemos relatado desde los comienzos de esta escritura. Este tipo de conciencia crítica que actualmente disfrutamos, aunque sea por intermitentes realizaciones, contrasta con el pasado:

²⁷³ Obra que el autor amplía en la notable edición: **La Idea de Espacio en la arquitectura y el Arte Contemporáneo**, Akal, Madrid 2008.

“La arrogancia y suficiencia con que muchos arquitectos que necesitan “poner algo” delante de un edificio, se dirigen a “encargar” ese “algo” a un escultor, impide realmente esa colaboración que enriquecería el espacio público”²⁷⁴.

Para incentivar a la recurrente participación entre ambos campos nos gustaría de citar una obra utópica que consta en la realización de un puente, proyecto conjunto de Richard Serra y Frank Gehry, la obra, con el título *Bridge between two Buildings* (1981), consistía en unir simbólicamente edificios que representan un hito para la ciudad de Nueva York, el World Trade Center y el Chrysler Building, uniéndolos a través de un puente que los penetra. Según Javier Maderuelo, este proyecto²⁷⁵ fue realizado en un contexto expositivo en la *The Architectural League* de Nueva York con el título “Collaborations Artists & Architects”.



Richard Serra y Frank Gehry, *Bridge between two Buildings*, 1981

Ante la inminente aplicación de las obras *arch-art* es de destacar, que artistas como **Vitto Acconci**, **Robert Morris**, **Alice Aycok**, **Absalon**, o **Mary Miss**, entre otros, representan la transición necesaria para esta aportación en el arte público. Destacaremos algunos de los principales protagonistas,

²⁷⁴ MADERUELO, Javier: *El Espacio Raptado*, Biblioteca Mondadori, Madrid, 1990. Pág. 28

²⁷⁵ Para profundizar más sobre esta obra, véase: MADERUELO, Javier: *La Idea de Espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos 1960 – 1989*, *op.cit.* pp. 362/363

nombres de la actualidad que han borrado de alguna forma las interferencias entre la escultura y la arquitectura, como por ejemplo **Elafur Eliasson, Herzog y de Meuron, N55, ALSOP, Andreas Wenning, Allan Wexler, Tomas Saraceno, John Kormeling, Tadashi Kawamata, Architecture & Vision** entre otros más, que de forma personal, desde el diseño industrial, la construcción precaria o la tradición del monumento, han caracterizado y moldeado una ampliación sobre el propio concepto *arch-art*, que entendiendo el fin de la modernidad y gestionando la posmodernidad como posibilidad híbrida y crítica se establecen con una afirmación y definición seguras. Uno de los aspectos innovadores y creativos es la utilización del artefacto técnico, una consideración que ha ampliado el concepto de “habitáculo” y que lo ha desviado de su principal motivación constructiva, el de la industria aeroespacial y automóvil, el arquitecto creativo de la actualidad insta en estos tipos de ambiente una posibilidad artística, tan influida por la “genética” propia de las *follies* como por el desvío saludable de sus construcciones de carácter más ortodoxo, y aún en estos ya ha empezado a degustar posibilidades inquietantes de activación artística.

En realidad, hoy en día los grandes museos del arte contemporáneo dedican regularmente en su programación debates, foros, salas de exposición y espacios de exterior destinados a esta manifestación *arch-art* como hemos tenido la oportunidad de analizar anteriormente. Su realidad ontológica se presenta como pública, como escultura y a la vez como arquitectura, y que tienen una responsabilidad directa con la experimentación del ciudadano, esa ambigüedad representa más un beneficio que propiamente una contrariedad, por un lado, se detecta que en común han ampliado parte de la eficacia de integración de las artes, intentando con esto reunir lo que la independencia de los medios en la aventura moderna separó un día, de un lado la escultura y del otro la arquitectura, participaban en un mismo acto, pero en forma de monólogo, se unían de una forma gratuita y fácil, lo que ha conllevado a la supremacía de una, frente a otra, a modo de incubación o pertenencia, o peor,

de dependencia, en esto, y sin ir más lejos, nos referimos a la relación huérfana o divorciada si se prefiere, de las *plop sculptures*²⁷⁶.

El gran interés destacado en nuestros días hacia las construcciones efímeras de orden arquitectónico, de diseño e incluso escultóricas han sido utilizadas como plataformas de investigación, y a su vez, se les reconocen una posibilidad de entretenimiento, lo que no es ajeno a su espectacularización y “ridículo”, puesto que se subvencionan aspectos que en vez de enriquecer, confunden un programa susceptible de cooperación.

Así, podemos constatar y entender las iniciativas por parte de Museos o Centros de Arte en la organización de actividades relativas a esta dialéctica, resulta interesante como algunos proyectos son dirigidos a jóvenes arquitectos, que asumiendo ante este papel un programa de proyecto temporal para sus construcciones corresponden netamente a la hibridación y diálogo efectivo de colaboración. Ante este tipo de iniciativas podemos citar la reciente convocatoria internacional que lanzó el Museo *Guggenheim* de Nueva York en 2009, insertado en las conmemoraciones de su 50 aniversario, en síntesis, corresponden a la celebración de su autor, el arquitecto Frank Lloyd Wright. Ante varias de las iniciativas se ha llevado a cabo un concurso internacional de

²⁷⁶ El término ha sido utilizado por Javier Maderuelo y otros autores al hacer una referencia general al *plop art*. Es un término peyorativo (argot) utilizado para gran parte de las obras de arte que se han instalado en el espacio público, siendo subvencionadas por el Estado o por empresas suelen acompañar la arquitectura de edificios públicos o corporativos. La palabra anglosajona *plop* sugiere una relación paródica y lúdica con la palabra *pop* (*popular*) y en todo caso con el contexto del *pop art*, el término “plop” en realidad, traduce un sentido de origen onomatopéyico que sugiere la caída por defecación de excrementos, esta es una metáfora por el derroche de dineros públicos sin criterios profesionales y responsables. Las obras *plop* se indican en gran medida a las esculturas modernas que han sido ampliadas para la proyección de centros urbanos y otras que surgen por arbitrariedad en el espacio público provocando la connotación negativa con la ausencia de significado y contexto del lugar, siendo por ello un resultado de criterios irresponsables con el sitio que las recibe, o sea, en generalidad no son obras *site specific*, aunque se encuentren *plop sculptures* con este intento. El término ha sido introducido por el arquitecto James Wines (1932) en 1969, uno de los integrantes del colectivo *SITE architecture* que pretendía introducir la parodia y el efecto sorpresa en sus proyectos. En la actualidad, el *Public Art Fund* ha intentado proponer nuevos criterios de selección en la adopción de obras de arte público con el sentido de evitar nuevas situaciones indeseadas. Véase: <http://www.publicartfund.org/>

diseño de abrigo (*shelters*), *DESIGN IT Shelter Competition*²⁷⁷ (organizado por el museo y la empresa Google a través del software *Google SketchUp*). Para ello, el premio se ha dividido en dos categorías como criterios de selección, una decidida por el voto *online* de los ciudadanos (*people's prize winner*) obtenido por el arquitecto portugués **David Mares** con su proyecto *Cork Block Shelter*, y el premio oficial por el jurado (*juried prize winner*) seleccionando a **David Eltang** con *SeaShelter*. Concordando que las obras disponen de características novedosas en relación a su diseño y a su particularidad contextual, hemos destacado una de las obras presentadas a concurso, se trata del *Waste-pickers shelter* del arquitecto **Alexander Niño Ruíz**, comprobando una vez más el espíritu utilitario y la conciencia social sobre las carencias y problemáticas de la ciudad, el objeto creado, un habitáculo de movilidad y contenedor simultáneo que participa claramente de una herencia a modo de portavoz público que colocaría al proyecto de **Krzysztof Wodiczko** (*Homeless Project*) como iniciador de este fenómeno de exposición pública del problema de los *homeless*.



Alexander Niño Ruíz, *Waste-pickers shelter*, 2009

Otra de las muchas iniciativas centradas en el estudio y confrontación de las arquitecturas efímeras, con una fuerte connotación de “ambientes”, es el YAP - *Young Architects Program*, llevada a cabo en el espacio P.S.1 situado en Long island, Queens, Nueva York. Contando con una organización anual en

²⁷⁷ <http://www.guggenheim.org/new-york/education/sackler-center/design-it-shelter> [último acceso 10-12-2009]

modo de concurso exclusivamente dedicado a la arquitectura efímera, este programa, iniciado en 1998, ha ofrecido la oportunidad a jóvenes arquitectos para presentar un proyecto *site specific* en el exterior de sus espacios con el objetivo de ofrecer al visitante una zona recreativa durante la época estival, lo que conlleva a pensar diseños ligeros y efímeros que contrastan con las operaciones de carácter permanente en los edificios circundantes de la ciudad, ante esto, la filosofía del programa defiende justificándolo como una necesidad de refugio urbano²⁷⁸.



PS 1, OBRA Architects, *BEATFUSE !*, 2006; Ball Nogues, *Liquid Sky*, 2007

De una aproximación a entornos orgánicos e idílicos, que comparten las cualidades de proyectos hacia el recreo, la utilización espontánea y un diálogo formal de aspecto escultórico, algunos de ellos reivindican posiciones de índole ecológica de los cuales hemos destacado *P.F.1: Public Farm 1*, (2008), concebido por **WORK Architecture Company**, y que ha resultado muy provechosa la utilización del espacio que asume una relación de contenedor entusiasta al pensamiento sobre la dilución e interferencias de los límites entre arquitectura y escultura, relaciones éstas antagónicas a la malla estructural y ordenadora de la ciudad moderna.

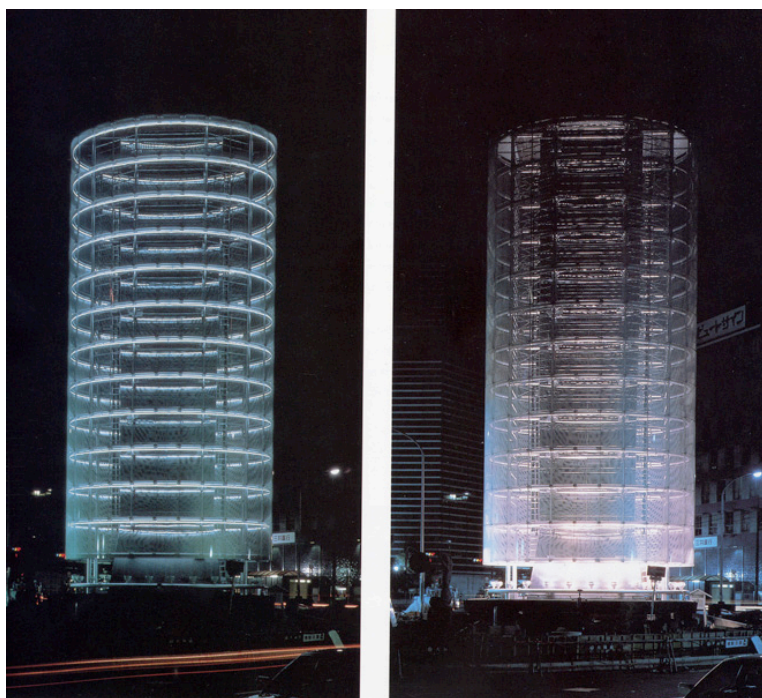
²⁷⁸ De entre los participantes al concurso anual que han sido premiados: *After party*, MOS (2009) *P.F.1 Public Farm One* (2008), WORK Architecture Company; *Liquid Sky* (2007), Ball-Nogues; *BEATFUSE!* (2006) OBRA; *SUR* (2005), Xefirotarch; *Canopy* (2004), nARCHITECTS; *Light-Wing* (2003), Tom Wiscombe of EMERGENT; *Playa Urbana* (2002), William E. Massie; *subWave* (2001), ROY; Philip Johnson (1999); *Percutaneous Delights* (1998), Gelatin.

Considerando que estas inclinaciones artísticas puedan inaugurar una nueva era sobre la relación entre artista y arquitecto, nos gustaría recordar que ha sido la escultura, en su pretensión de abarcar la totalidad de las experiencias y su relación dialéctica con el cuerpo, la que ha generado un significado de apropiación. Según el ensayo “La escultura en el campo expandido” (1979) de Rosalind Krauss, se han permitido las ecuaciones de los campos de construcción y negación, tanto de la escultura como de los conceptos y teorías generadoras del espacio natural y artificial donde se desarrolla dicha actividad a lo largo del período de historia del siglo XX, considerando el nacimiento de los *ismos* de la modernidad y enmarcando el tiempo histórico del posmodernismo, en el cual, Krauss concentra su atención, por tanto, desde la década de los 60 hasta los 70, ante esto, no debemos desconsiderar la actividad de la arquitectura, pues en su estudio de relaciones analizadas a modo de lectura (grupo Klein) cuestionan “arquitectura y no arquitectura”, así como “paisaje y no paisaje” como relaciones axiomáticas en su resultado de lugar (*site*). Resulta interesante recordar que el propio concepto de “campo expandido” tiene como padre al artista Robert Morris, y siendo utilizado en el ensayo de Krauss como el agente motivador hacia la explicación de todo un momento fértil acerca de las relaciones de la escultura. Cabe destacar, que el propio Morris, teórico interesado sobre los aspectos de la escultura y la Historia, realiza en concreto experiencias en la serie de obras de pasajes (*Passageway*) que despierta la importancia del aspecto arquitectónico que hoy podemos apreciar en la actualidad, resultado híbrido entre arte y función, donde se destacan con evidencia las preocupaciones relacionadas, desde un punto principal, con la utilización de las obras, su cualidad de penetrabilidad y contexto espacial particular, tanto en obras que encontraremos situadas en el interior del clásico “cubo blanco”, o en las experimentadas obras que estando en el espacio público han reactivado la necesidad de reunir estrategias alegóricas, y en esto, la escultura ha ganado un lugar. Describiendo la evolución de la escultura a lo largo del siglo XX, el escultor minimalista **Carl André**, preocupado por una cartografía de sus

conceptos, analiza en primer lugar, a la escultura como forma, como evidencia modelada y cuerpo, en segundo lugar, el de la escultura como estructura, como algo que soporta, y en tercer lugar a la escultura como lugar, como plena expansión e irradiación en el espacio, para esto suele utilizar el ejemplo de la estatua de la libertad, como forma, su figura instantánea, como estructura, su interior portante o constructivo, y como lugar, el sitio que ocupa.

No cabe duda, que por otro lado, la arquitectura tendrá también, por su lado, una visión escultórica relacional, uno de los puntos de referencia para la década de los 90 y primera década del siglo XXI, ha sido la exposición celebrada en el Museo de Arte Moderno de Nueva York en 1988, con el título *Deconstructivist Architecture*²⁷⁹, comisariada por Mark Wigley y Phillip Johnson, destacando un movimiento y un grupo de arquitectos que tendrían características innovadoras al tener como denominador común a la deconstrucción. Por ser merecedora de un análisis en “tiempo real”, estos ejemplos de la actualidad rediseñan un nuevo paisaje urbano con obras de carácter ambiguo en la adopción de un mestizaje ya confirmado, sus elementos como corredores, cajas, tejados, escaleras, barandillas, elevaciones, coberturas, inclinaciones... denuncian la auto-referencia de toda una tradición de equipaje arquitectónico, que combinadas con su dimensión crítica resultan en esculturas asumidas. Los artistas públicos que haciendo uso de la referida gramática arquitectónica realizan sus obras en el espacio público de forma diferenciada se caracterizan por una componente de utilidad y adoptan los problemas que se inscriben en un arte público de vertiente crítico, ya anteriormente revisado en el caso del “monumento y contramonumento”. A continuación veremos en qué medida se han construido hilos conductores en el intento de clasificar y orientar las interferencias entre arte y arquitectura, que en modo particular nos acercan al pretendido género *arch-art*.

²⁷⁹ Peter Eisenman, Frank Gehry, Zaha Hadid, Coop Immelb(l)au, Rem Koolhaas, Daniel Libeskind y Bernard Tschumi, entre otros



Toyo Ito, *Torre de los vientos*, 1986

El desarrollo de los varios géneros adoptados por artistas y arquitectos ante una propuesta contemporánea de clasificación permite cartografiar en temas o campos que han aglutinado propuestas que participan de un concepto común. Antes de iniciar nuestra propia clasificación nos parece de relevante interés hacer referencia a la obra de Julia Schulz-Dornburg, *Arte y Arquitectura: nuevas afinidades*²⁸⁰ (2000), el trabajo de selección propuesto por Schulz-Dornburg se divide en ocho grupos: Barómetro, Pasaje, Reflexión, Luz, Sonido, Observación, Excavación y Memoria. La autora propone hasta la fecha de edición de esta obra, a modo de compilación y reflexión, algunos de los ejemplos más característicos, con el motivo de estudiar sus perspectivas y momentos donde artistas y arquitectos han realizado aportaciones relevantes, tanto en obras de arte público, como de obras en el espacio público. El concepto de interferencia en su análisis no es más que una cualidad del

²⁸⁰ SCHULZ-DORNBURG, Julia: **Arte y Arquitectura: nuevas afinidades**, Gustavo Gili, Barcelona, 2000

cambio, una información que traduce algo nuevo en las derivaciones del arte público.

En nuestro caso, los mismos “momentos” de clasificación se han tenido en cuenta a lo largo de la investigación, colocando la tónica en el encuentro de relaciones similares o antagónicas que hagan una reflexión acerca del arte público, particularmente en la vertiente crítica y la capacidad de producir obras que se pueden considerar en el marco del género *arch-art*. De este modo, la clasificación ofrecida por Schulz-Dornburg se hace más abierta y diversa ya que atiende al concepto de generalidad de dichas interferencias, a continuación se tendrá en cuenta una selección de los artistas propuestos por Julia Schulz-Dornburg en su referida obra.

Por **Barómetro**²⁸¹, la autora ha clasificado un grupo de obras “reactivas” que potencian aspectos relacionados con los fenómenos naturales, evidenciando cualidades de comportamiento derivado a los cambios atmosféricos, traduciendo estas reacciones en efectos perceptibles, lo edificado cobra vida e interacciona con el público, estos ejemplos son visibles en edificios que reaccionan a estos agentes naturales, como la metáfora formal de la “Torre monumento al viento” (1992) de **Ron Herron**, o que se hacen perceptibles gracias a un sistema complejo de iluminación por capas de distinta intensidad en el famoso edificio “electrónico” de **Toyo Ito** también denominado por “Torre de los vientos” (1986). Prevalecen en este tipo de obras una capacidad de reacción y medición de los acontecimientos externos, como si se tratara de un cuerpo dejado a la intemperie. Uno de los artistas que se ha encargado de esta relación de dualidad entre la “instalación arquitectónica” de envolvente climatérica es **Olafur Eliasson** a través de varias propuestas que contrastan en la adopción de materiales efímeros como el hielo o la provocación de efectos cálidos.

²⁸¹ **Barómetro:** Ron Herron, Yann Kersalé, Toyo Ito, Susumu Shingu, Philips Design, Douglas Hollis, Mokoto Sei Waanabe, Alan Wexler, Juan Navarro Baldeweg, Olafur Eliasson, Shoji Yoh, Andy Goldsworthy, Michael van Valkenburgh.



Dani Karavan, *Homenaje a Walter Benjamin*, 1994

Por **Pasaje**²⁸², se determina el acto de transición, de un momento a otro, de un sitio a otro, es importante destacar que hemos referido esta condición a lo largo de nuestra investigación particularmente en obras primitivas como las de Robert Morris. El análisis de Schulz-Dornburg selecciona entre otras obras al “Homenaje a Walter Benjamin” (1994) por **Dani Karavan** que constituye un pasaje simbólico, Karavan marca un lugar a través de la metáfora entre vida y muerte, prisión y libertad por el acto suicida llevado a cabo por el filósofo en Portbou, este acto es materializado en una escultura-pasaje muy concreta pero a la vez llena de poder poético. Otras obras que presentan semejante “conducción” resultan como intermediarios, como lugares-conexión con lo metafórico, donde uno de los elementos que suele estar asociado a ello es la escalera o pódium realizando por ello un recorrido físico que también pasa por ser evidentemente un recorrido mental, en este tipo de obras su propio título enmarca esa evidencia destacada en obras como, “Torrepuerta Friedrichsberg” (1991) de **Claus Bury**, o aún la “Escalera-cielo” (1987) de **Hansjorg Voth**.

²⁸² **Pasaje:** Bernhard Tschumi, Dani Karavan, Tadao Ando, Tadashi Kawamata, Bernard Tschumi, Claus Bury, Hansjörg Voth, Sverre Fehn, Jeffrey Shaw, NOX, Martin Kippenberger, Aurelio Galfetti.

Uno de los proyectos más relevantes y que mejor demuestran la metáfora de la conectividad, es la obra concebida de entradas y salidas de estaciones de metro para una red mundial, denominada por: *Metro-Red Kippenberger* (1993), que constituye una sugerente obra esparcida por algunos lugares concretos del planeta (Syros, Münster, Kassel, Ginebra), el artista **Martin Kippenberger**, autor de esta sensacional propuesta imaginaria, ha pretendido conectar el planeta a través de una red de metropolitano global²⁸³, para ello ha construido accesos, lugares descendentes, mitad arquitectura, mitad escultura, con aspecto de *bunker* o de conductos de aire, salidos en contextos extraños como un lago, un descampado o las aceras de la ciudad, en realidad no nos conducen a una estación, sino al deseo de salir en un otro lado geográfico.



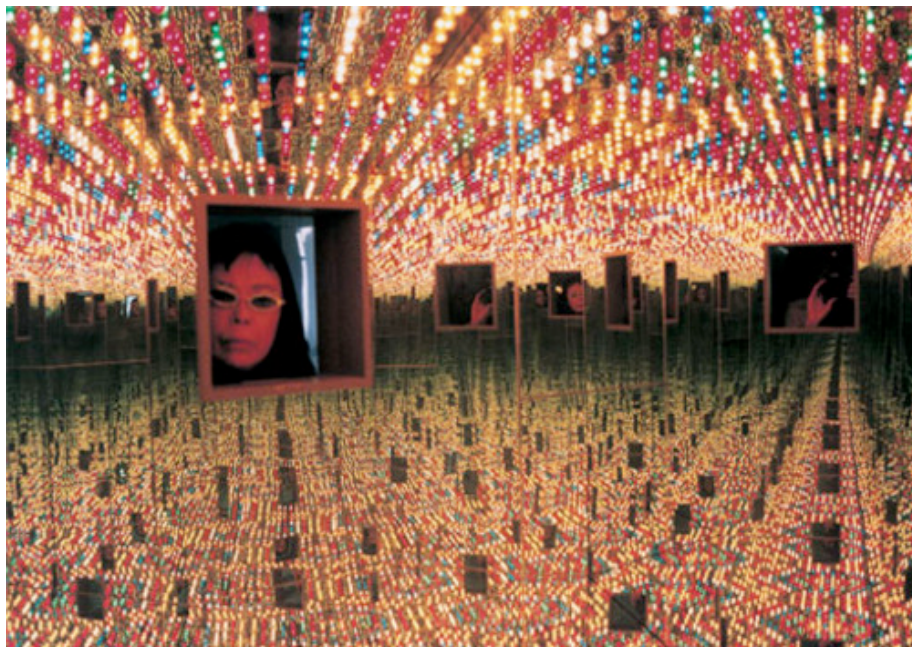
Martin Kippenberger, *Metro-Red*, (Syros, Grécia), 1993

En el grupo **Reflexión**²⁸⁴, Schulz-Dornburg relaciona interior y exterior, obras que participan de la calidad luminosa y constituyen una extensión de la mirada, se han creado dispositivos arquitectónicos (pequeñas habitaciones)

²⁸³ Véase: <http://www.newmediastudies.com/art/mk.htm> [último acceso 20-03-2009]

²⁸⁴ **Reflexión:** Olafur Eliasson, Per Barclay, Albert Viaplana & Helio Piñón, Karin Giusti, Jean Nouvel, Dan Graham, Shinichi Ogawa, Herzog & de Meuron, Mary Miss, James Carpenter, Eulàlia Valldosera, Gabriel Kiefer, Yayoi Kusama, Serge Salat & François Labbe

para la creación de una imagen fruto del fenómeno de la reflexión. De esta forma es innegable el impacto que han tenido las obras del artista **Dan Graham**, participativas y entusiastas sobre el fenómeno de la luz como hemos venido a referir con anterioridad.



Yayoi Kusama, Habitación especular infinita: amor eterno, 1996

La artista japonesa **Yayoi Kusama** es responsable por este juego de extensión de la mirada en obras como “Habitación especular infinita: amor eterno” (1996) creando el recurso a la ilusión del infinito a través de la repetición de bombillas en una habitación fabricada para el curioso. Otro artista como **James Carpenter** crea estructuras portantes y funcionales aliando a este dispositivo de reflexión una obra denominada por “Puente de cristal luminoso” (1989), ubicado en un pequeño río donde se sacan partido de las imágenes reales del agua con la de su reflejo en el suelo para el disfrute de sus usuarios.

En el grupo **Sonido**²⁸⁵ se hacen referencia a obras que sacan partido de las propiedades acústicas y que valoran la dimensión espacial como propagación para nuestros sentidos. La obra “Recipientes para escuchar” (1987) de **Douglas Hollis** se nos aparece como una reminiscencia de los *sound mirrors* que anteceden al radar, Hollis crea “esculturas-oído” para una participación intimista para cuchichear. Otra obra importante en el contexto del arte sonoro, ha sido el ambiente creado por **Bill Fontana** en “Trenes lejanos” (1984), realizado en una estación de ferrocarriles desactivada y en ruinas (Berlín), el artista propone un ejercicio de evocación de la memoria haciendo enterrar altavoces para aludir al acontecimiento del ruido metálico de los trenes y de la gente en un lugar bullicioso.



Douglas Hollis, Recipientes para escuchar, 1987

²⁸⁵ **Sonido:** Christian Marclay, Bill Fontana, Bernhard Leitner, Douglass Hollis, Bernard Leitner, Hans Haacke, Hali Weiss, Morten Kael, James Turrell, Adriaan Geuze.

Las obras que Schulz-Dornburg introduce en la clasificación **Luz**²⁸⁶ hacen hincapié en los efectos de intensidad perceptible en relación a lo lumínico, estas características pueden ser encontradas a lo largo de la obra de **James Turrell** que se ha dedicado en especial atención al fenómeno de la luz, espectro y lo ancestral en sus pabellones “minimalistas”. En semejante aportación el arquitecto **Steven Holl** concibe la obra “Museo de la ciudad” (Cassino, Italia, 1998), una interesante relación espacial que percibe la luz natural generando formas a través del dibujo de elegantes entradas de luz que se hacen temporalmente transformables a lo largo de la exposición del sol. El arquitecto **Peter Zumthor** ha concebido espacios dignos de respeto por la utilización de la luz y su sentido celestial, en *Kunsthaus Bregenz* (1997) se ha construido un edificio monolítico con las fachadas en vidrio (grabado al ácido), que provocan cambios a medida que recibe la luz, creando un objeto “viviente”.



Mario Botta, *Capilla en Monte Tamaro*, 1996

²⁸⁶ **Luz:** Hans Hemmert, Yann, Kersalé, I.M. Pei. Cai Guo-Qiang, Jacques Rouveyrollis, Olafur Eliasson, Peter Zumthor, James Turrell, James Carpenter, Wolfgang Winter, Itsuko Hasegawa, Jae Eun Choi, Hans Nevidal, Studio Acconci, Marta Schwartz, Steven Holl.

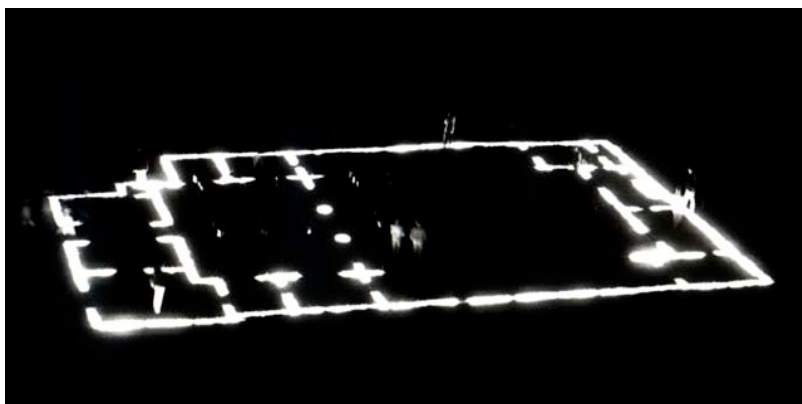
En el grupo de artistas/arquitectos que trabajan sobre la **Observación**²⁸⁷ se hace relevante la posición privilegiada del público (observador) al ofrecer una capacidad de concentración y esfuerzo necesarios para una mirada detenida y panorámica, en este tipo de obras existe el juego privilegiado entre observador y observado. Schulz-Dornburg hace referencia a la “Capilla en Monte Tamaro” (Ticina, Suiza, 1996) del arquitecto **Mario Botta**, un edificio religioso situado en las montañas, hace preciso su contexto como punto superior de observación ofreciendo una función contemplativa e integrada en lo espiritual, siendo esta su función principal. En semejante aportación la obra “Mirador con vista al mar” (1992) de **Tom Heneghan**, se concibe atendiendo al paseo a través de una rampa, a la que se puede recorrer y alcanzar el punto de observación como meta de un mirador para contemplar el mar y sentir el viento contrastante a través del diseño del mismo, la obra nos prepara para esa finalidad de forma evidente, creando un camino para percibir las sensaciones. Otra obra que alude al fenómeno de la observación es *GucklHup* (1993) de **Hans Peter Wörndl**, consiste en un *folie* transformable, la pieza estaba temáticamente conducida por el Festival Regional Austriaco y el tema era “lo extraño”, el artista definió como concepto la capacidad ilimitada de observación, ofreciendo al público un espacio interior que contaba con la transformación de sus fachadas, lo que origina varios puntos de vista.

En el grupo **Excavación**²⁸⁸ se enumeran obras que son resultado de la acción de extraer, provocar el vacío, la retirada de material crea un espacio de protección que podrá guardar reminiscencias con la idea de cueva. En ello podemos encontrar la obra “El Teatro en la roca” (1996) del arquitecto japonés **Tadao Ando**, que ha aprovechado una cantera para realizar un nuevo espacio arquitectónico y expositivo sacando partido de las calidades propias de extracción del lugar, todo ello se realiza bajo suelo, como particularidad la

²⁸⁷ **Observación:** Shoen Yoh, Eduardo Chillida, Mario Botta, Dani Karavan, Tom Heneghan & Kazuhiro Ando, Christian Hasucha, Mike Cadwell, Allan Wexler, Hans Peter Wörndl, Jorge Pardo, John Körmeling, Carsten Höller & Rosemarie Trockl, Brookes Stacey Randall, Tadashi Kawamata, Shigeru Ban

²⁸⁸ **Excavación:** Micha Ullman, Eduardo Chillida, Tadao Ando, Hansjörg Voth, Hans Hollein, Daniel Buren, Dirix Van Wylick, Vitto Acconci, Pierre d’Avoine, Pepe Camps & Jaume Giral, Christos Papoulias, Dan Graham & Jeff Wall, B.V Doshi

extracción de este tipo de piedra fue utilizada para el *Hotel Imperial* de Frank Lloyd Wright, contextualizando la obra de Ando con una memoria arquitectónica. Otro de los ejemplos de excavación literal es la *Galería de arte Hussain Doshi Gufa* (1994) del arquitecto indiano **B.V. Doshi**, esta galería subterránea con interior no ortogonal y curvilíneo es iluminado por pequeñas cúpulas ubicadas en el exterior y nos recuerdan ciertamente la arquitectura orgánica de Paolo Soleri.



Melissa Gould, *Planta*, 1991

Finalmente, en el apartado de **Memoria**²⁸⁹, Schulz-Dornburg inscribe su análisis en la evocación de acontecimientos pretéritos, una de las obras destacadas es “*Planta*” (1991) de la artista **Melissa Gould**, que realiza el dibujo de la planta de una sinagoga destruida en Berlín por los hechos de la “noche de los cristales rotos”, los tubos de luz semienterrados propagaban una atmósfera de “presencia” del edificio, reintroduciendo al público en su escala y dejando imaginar con menor relativismo la ubicación y dimensión del extinto edificio a través de su recuerdo.

²⁸⁹ **Memoria:** Rachel Whiteread, Melissa Gould, Makoto Ishii, Laurent Pariente, Daniel Libeskind, Tadashi Kawamata, Dan Hoffman, David Ward, John Körmeling, Mona Hatoum, Tom Henehan, Alberto Burri, Peter Eisenman

El análisis de Julia Schulz-Dornburg, distribuye una exitosa función de clasificación, para la autora, la arquitectura contemporánea extiende una actitud de participación sin precedentes, al emanciparse de su carácter heroico y estático, produciendo un nuevo programa, la interactividad:

“La arquitectura ya no puede ser una unidad homogénea que representa a un todo. Tan sólo puede entenderse como una serie de fragmentos unidos entre sí por la persona que los experimenta. La llamada a una arquitectura flexible e interactiva ha restablecido un elemento obvio, aunque olvidado durante mucho tiempo, en la proyección y construcción de edificios: las personas.”²⁹⁰.

²⁹⁰ SCHULZ-DORNBURG, Julia: *op. cit.* Pág. 18

3.1.1 - Arquitecturas sintéticas, propuestas “Arch-Art” con reminiscencias del diseño

“You can’t design art! A colleague of mine once warned a student of public art. One of the more serious failings of some so-called public art has been to do precisely this, to produce public spaces and objects that provide Solutions – answers rather than questions. If there is such a practice as public art, and that in itself is debatable, then i argue that public art should be engaged in the production of restless objects and spaces, ones that provoke us, that refuse to give up their meanings easily but instead demand that we question the World around us”²⁹¹.

El concepto de diseño ha enmarcado la necesidad imperativa para la construcción de objetos y bienes utilitarios, en esto está emparentado a los objetivos de la arquitectura en sus métodos y operaciones creativas, sus conceptos de proyecto y proceso, normatividad constructiva, planificación, estandarización, así como, métodos constructivos variados. A su vez, no difieren ciertamente del campo de operaciones del arte, donde se experimentan proyecto y proceso con diferentes objetivos, está claro que hemos advertido que la persecución de nuestra idea es la de traer a este discurso las cualidades del mestizaje y la hibridación presentes en el género de obras que veremos en adelante. Una de las cualidades del “arch-art” es la posibilidad, sino la indicación de que estos espacios, *follies*, esculturas habitables o visiones utópicas sean exclusivamente utilitarios²⁹².

Lo que nos interesa en este apartado de “arquitecturas sintéticas” son el grado de concepción por parte de algunos artistas que modifican nuestra percepción, ofrecen modelos útiles y válidos para una vida alternativa, diseñan

²⁹¹ “El arte no puede ser proyectado! – advirtió un colega mío a un estudiante de arte público. Uno de los errores más grandes del llamado arte público ha sido precisamente esto: producir espacios y objetos públicos que se presentan en cuanto soluciones de respuesta en vez de preguntas. Si realmente existe la especialidad del arte público, que en sí es una cuestión abierta, entonces defiendiendo que el arte público deberá involucrarse en la producción de objetos y espacios no acomodados, que nos provoquen y se recusen a ser interpretados de forma inmediata, y que exijan que cuestionemos el Mundo que nos rodea” Traducción propia. RENDELL, Jane: *Critical Spatial Practice*. (Ensayo) disponible en: <http://www.janerendell.co.uk/> [último acceso 20-12-2009]

²⁹² Véase: “Imágenes de arquitectura: cabañas, torres y laberintos” MADERUELO; Javier: **El espacio raptado**, Biblioteca Mondadori, Madrid, 1990. pp. 260/269

cobijos simbólicos o técnicos, modifican en realidad el espacio público cotidiano. Algunos de ellos lo han realizado desde su emancipación romántica, algo apartada del mundo, en cambio que otros, han adoptado su obra a la oferta empresarial ofreciendo productos aliados al mundo de la técnica y la industria aunque pensadas en su utilización fáctica o en sus resultados metafóricos. Existen artistas propuestos que recuperan lo visionario como salida y capacidad para el cambio de paradigma social, ecológico, anímico. Sus características inherentes a la producción y masificación están en el orden del “sueño moderno”, estandarización, rentabilidad y eficacia, a pesar de no constituir una renovada recuperación de los modos de la modernidad, gran parte de ellos comparten un discurso crítico camuflado muy asociado a la parodia de reivindicación social que no es en general un objetivo visible, por lo tanto, no se tratará estrictamente de un formalismo “vacío”, si no más bien de juegos de apropiación.



Alice Aycok, *Project Entitled, "studies for a town"*, 1977

La artista norteamericana **Alice Aycok** (1946) representa el momento de transición hacia lo que hoy resulta ser un híbrido, realizó sus estudios dirigida por el artista Robert Morris, y ante este contexto, cabe destacar que sus primeras obras se insertaron en el concepto *site specific*, ciertamente, Morris ha desempeñado una gran influencia en las mismas, puesto que éstas participan de la relación y percepción espaciales sobre la acción, el estar entre y dentro, realizando una primera aproximación cartográfica al género escultórico que pretende dominar ciertos conceptos de la arquitectura como los pasajes, la escalera, el muro... todas ellas inscritas en una dimensión próxima a la escala humana. Aycok diseña propuestas que se ubicarán entre una emergente construcción a partir del entorno estético *land art* pero que asumen la diferencia de aproximación al público, con esto representa el momento de transición a la par de otros artistas en el concepto autónomo de *arch-art*, término que reúne lo que en el pasado constaría de indefinición y ambigüedad, sin que con esto se encasillen idealizaciones y objetividades programáticas.

Partiendo del lenguaje arquitectónico, la máquina, el vuelo, lo bélico (2ª Guerra Mundial) y la fenomenología, Aycok construye recorriendo a escaleras, anfiteatros, bunkers, parques infantiles, túneles... una proposición o fórmula de espacios transitivos, en general el concepto de habitación no asume importancia, pero sí los “dispositivos” o construcciones que nos hacen llegar a algún sitio, este tipo de pasajes, elevaciones o puentes también nos harán recordar tanto a Morris como a las primeras obras de Vitto Acconci. La relación entre estética *land art* y la posterior construcción escultórica de Aycok puede ser considerada en la obra *Low Building with Dirt Roof (for Mary)* (1973), donde se construye parcialmente una casa reducida a su cubierta conteniendo tierra. En diversos proyectos la artista hace referencia a estos campos periféricos del *land art* y la escultura-arquitectónica, varios de sus dibujos nos aclaran los métodos constructivos y conceptuales sobre el espacio dedicado a la experiencia humana en relación a la idea de laberinto, ejemplo de ello es demostrado en su proyecto *the city of the walls: a narrow city; a thin City*

(1978). Nos gustaría destacar como arquetípico de su obra el *Project Entitled "Studies for a Town"*, (1977) que relaciona la experiencia de imposibilidad de cumplir un trayecto, la escultura diseñada corresponde a un juego de escaleras que consiste en realizar una subida parcial e imposibilitada por la negación constructiva (barrera) en sus dos alturas lo que nos obliga a mirar hacia su interior donde se observa una especie de pequeño anfiteatro, dejando una pretensión de ceguera funcional.



Alice Aycock, *Low Building with Dirt Roof (for Mary)*, 1973

Aycock no procura dar a sus obras un contenido “funcional” sino por lo contrario, sus esculturas de parcialidad arquitectónica ofrecen una situación *nonsense* y desequilibrada para la utilización apelativa pero limitada. A lo largo de su carrera su obra se decanta hacia una condición de abstracción (primera década del siglo XXI) de los elementos de transición utilizados en el inicio (pasadizos, escaleras, geometrías diversas) donde la artista ha realizado una extensa obra asociada en la colaboración entre escultor y arquitecto, en este conjunto de obras públicas la deconstrucción a totalizado el concepto adquiriendo su trabajo una función más decorativa que propiamente utilitaria y reflexiva sobre la ambigüedad de la ocupación y acción corporal que

pretendían las anteriores. Una de las obras más recientes consiste en un modelo o maqueta en aluminio, *Maze 2000* (2009), un juego de abstracciones formales sintéticas²⁹³.



Mary Miss, *perimeters, pavillions decoys*, 1977 - 78

En semejante aportación hemos considerado la obra de **Mary Miss** (1944) que ha iniciado su carrera en los setenta con recurso a la construcción de esculturas de relación arquitectónica, nuevamente, en este contexto, muy próximo a las investigaciones iniciadas por Robert Morris.

La artista se ha decantado en los últimos años por una participación más activa en la construcción de infraestructuras para el recreo conjugando la idea del jardín con recorridos, puentes y mobiliario urbano. Una de sus obras más conocidas y que representa el marco del campo expandido de la experiencia escultórica es *perimeters, pavillions, decoys* (1977-78) donde somos llevados a un rectángulo subterráneo a través de escaleras, toda su

²⁹³ Aparentemente, tiene la pretensión de representar un proyecto futuro, mantiene una sorprendente semejanza con las esculturas futuristas de Umberto Boccioni (evolución de una botella, 1913)

construcción es una apología de la insatisfactoria limitación de la escultura moderna. Miss realiza la cuestión dialéctica entre sus esculturas y el público en su generalidad como modos de pasaje, la puerta, la escalera o el puente, lanzan su cualidad mediadora entre dos situaciones, partida o llegada, salir o entrar. En ello resulta una de sus más recientes obras, una integración arquitectónica realizada en una de las entradas de la universidad estatal de Ohio (2000– 2005), de cambiantes colores relacionados simbólicamente (*Evans Laboratory*) a sus departamentos de química y astronomía.



Mary Miss, *Ohio University state*, 2000 / 05

Si de una forma gradual los casos anteriores responden a un experimentalismo entre las interferencias asociadas a la escultura en su campo expandido, pasaremos a presenciar casos de una consistencia artística y utilitaria en la vida cotidiana, ese es el deseo del **Acconci Studio**. Fundado por el artista Vitto Acconci en 1988, (más conocido como videoartista), esta empresa centra sus trabajos en relación a la funcionalidad arquitectónica y a sus ideas poco convencionales, desde esas fechas se ha concentrado en la realización de diversas obras públicas y proyectos arquitectónicos, pero sus

obras iniciales, de constante ruptura de los límites entre lo público y *performer* a través de la utilización intermediaria del vídeo y del audio, han sido factores presenciales del discurso espacial, por ello de una arquitectura “latente”.



Vitto Acconci, *where we are now (who are we anyway?)*, 1976

En obras tan evidentes de esta inicial relación con la expansión y transformación de los límites (físico y personal), notamos la presencia de objetos o situaciones que indican esa precoz necesidad discursiva entre habitar espacios con la ayuda de: escaleras, pasajes, paredes deslizantes, cajas, plataformas, vehículos. Ejemplo de ello lo demuestran dos de sus obras: *where we are now (who are we anyway?)* (1976) con clara alusión al público sobre el discurso del espacio interior (galería) y exterior, diseñando un soporte con ambigüedades entre una mesa y un corredor que sale por la ventana del espacio; por otro lado, la inestabilidad presentada en *Middle of the World* (1976), que consta de una plataforma suspendida en el medio del espacio de dos plantas que siendo accesible desde las mismas a través de cuerdas, esta constante invitación que dirige al público a través de voces grabadas, por lo

tanto, la palabra y la poesía utilizadas en su anterior etapa narcisista del video, traspasa para el juego entre público y obra, el cual se exterioriza:

"Just as the walls make physical divisions: they divide the people in the space into sides"²⁹⁴.

Estas relaciones entre interior y exterior aún alojadas como punto de partida en un edificio portante serán sobrepasadas cuando Acconci realiza obras en el espacio público, ante esto destacamos *The Peoplemobile* (1979), como eje de rotación hacia esa postura que le ha perseguido hasta la actualidad. La obra corresponde a su actitud de provocación pública, a través de la utilización de un furgón y de paneles que construirán una especie de habitáculo efímero, relacionando arquitectura y mobiliario, Acconci realizará en distintas plazas públicas a lo largo de ciudades como: Ámsterdam, Rotterdam, Middleburgh, Eindhoven, Groningen, dónde seguirá un programa de permanencia por 3 días. En este emplazamiento temporal, el coche (un furgón) adquiere una cara con la ayuda de un revestimiento negro dónde notamos ojos, nariz y boca, en su techo se ha instalado un altavoz, el personaje con ruedas parece cobrar la vida de un ser vigilante que se cruza con la cotidianidad de la gente.

"Day 1: the truck is used as the support for a basic staircase leading up to a Basic wall.

Day 2: the truck is used as the support for a set of basic shelters and/or passageways.

Day 3: the truck is used as the support for a basic table-and-chair unit."²⁹⁵

En la actualidad, el Studio Acconci ilustra lo que hemos intentado exponer a lo largo de esta investigación, el compromiso híbrido entre arte y arquitectura. Comprueba la utilización por medio de un Arte Público destinado

²⁹⁴ "De la misma forma que las paredes crean divisiones físicas: ellas dividen las personas en el espacio de facciones", (traducción propia), Descripción de Vitto Acconci en: *Room Dividers*, 1982 en el catálogo **Vitto Hannibal Acconci Studio**, MACBA, Actar, Barcelona, 2005. Pág. 10

²⁹⁵ "Día 1: el furgón es utilizado como soporte de una escalera sencilla que asciende hasta un techo básico. Día 2: el furgón es utilizado como soporte para un conjunto de abrigos básicos y/o pasajes. Día 3: el furgón es utilizado como soporte para una unidad mesa – silla básica", (traducción propia), (Catálogo) **Vitto Hannibal Acconci Studio**, MACBA, Actar, Barcelona, 2005. Pág. 356

a la renovación crítica del espacio urbano, centrando la utilización novedosa y creativa sobre criterios de utilización:

"(...)al trabajar en el ámbito de la arquitectura y el urbanismo, ya no es sólo su cuerpo lo que está en juego, sino también el cuerpo de los demás. De los que ocupan la calle y habitan la ciudad(...)"²⁹⁶



Vitto Acconci, *The Peoplemobile*, 1979

Uno de los ejemplos de innovación utilitaria es la fachada del *Storefront for Art & Architecture*²⁹⁷ en Nueva York, espacio dedicado al pensamiento y cultura experimental en el campo de la arquitectura y el arte.

En este tipo de aproximación, la obra de Acconci está a nuestro ver relacionado con las estrategias heredadas de **SITE** (*Sculpture in the*

²⁹⁶ CORTÉS, José Miguel G: **Espacios diferenciales, experiencias urbanas entre el arte y la arquitectura**, culturas urbanas, Valencia. 2007. Pág. 202

²⁹⁷ Centro de exhibición y pensamiento para la arquitectura, ubicado en Nueva York, entre otros eventos ha organizado "Postopolis", una reunión entre ciudad, arquitectura, urbanismo y tecnología

Environment. Inc) colectivo de arquitectos fundado en 1970 que aplicó irreverentes diseños en fachadas de centros comerciales, como los míticos edificios de la cadena BEST y lanzó interrogantes sobre la intervención artística en el espacio público adoptando una deconstrucción lúdica en sentido metafórico y asume un compromiso con la parodia de la ruina, la floresta, o el parking con automóviles enterrados²⁹⁸ creando un efecto sorpresa, un arte en el espacio público diseñado en función del guiño.



SITE, *tiendas BEST, Indeterminate facade*, 1975

En este caso, la fachada de *Storefront for Art & Architecture*, asume cualidades innovadoras con recurso a la dislocación de elementos en hormigón de su pared, ocasionalmente ocupan parte de la calle cuando estos son abiertos para permitir el acceso del público o para aludir estratégicamente con obras *site specific* y exposiciones convencionales, esta actitud frecuente en los proyectos del Acconci Studio que rompe con un esquema cotidiano a través de

²⁹⁸ *El Ghost parking lot* (1978) consistía en uno de esos hitos y cumplía la función del “pato” o escultura-guiño que se ubica al lado de la carretera, SITE realizó algunas de estas intervenciones ambiguas entre una realidad apocalíptica y la sorpresa cómica, encontramos varios coches parcialmente sumergidos en el estacionamiento del centro comercial BEST que pretende apelar. Los vehículos están disimulados por la aplicación del asfalto en su totalidad e invitan a los visitantes a su contemplación. La utilización del automóvil como un elemento más en la escultura del paisaje no es novedosa y podremos recordar en ello otro mítico monumento realizado por el colectivo Ant Farm su *Cadillac Ranch* de 1974. Véase el capítulo 2.2.1 habitáculo: coches, cápsulas, naves y caravanas... el envoltorio próximo.

la articulación desconcertante de elementos y situaciones en el espacio urbano, permiten dislocarse en la ortodoxia de la ciudad en favor de un recurso formalista orgánico y potente en relación a sus cualidades de utilización:

"If art makes an architectural space, a model-space, then i can withdraw my presence, leaving viewers room to move: the viewers become performers, the viewers take my place. (But, then if the space is a projection of me, the viewers have no place of their own, they inhabit a no-man's land, while i float away before-the-fact in a space neither mine nor theirs...) ²⁹⁹ .



Acconci Studio, *Storefront for Art & Architecture*, 1993

Los proyectos públicos del Acconci Studio están caracterizados por una orgánica de la adaptabilidad, como un reto a la utilización por parte del ciudadano que vive en la oferta normalizada de la urbe, por ello, se necesita un

²⁹⁹ "Si el arte transforma un espacio arquitectónico en un espacio-modelo, entonces puedo retirarme, creando espacio para que se muevan los espectadores: estos se convierten en actores, los espectadores toman mi lugar. (Pero, si el espacio es una proyección en mí, entonces los espectadores no tienen un espacio propio, ellos habitan una tierra de nadie, mientras tanto me aparto flotando, antes del hecho, en un espacio que ni es mío ni de ellos " traducción propia. Vito Acconci, **Headlines and Images**. Amsterdam: Stedelijk Museum, 1978.

mínimo esfuerzo y curiosidad por parte de los mismos en experimentar la novedosa oferta en los perímetros diseñados de estas obras híbridas en el espacio público. Esto ha sido comprobado en el proyecto *Mur island* en Graz, Austria (2003) que ha consistido en la construcción de una isla artificial³⁰⁰ concebida con el motivo de celebrar a Graz como ciudad europea de la cultura.



Acconci Studio, *Mur island*, 2003

La plataforma, de forma “estomacal”, está ubicada en el río de la ciudad y conecta sus extremidades a través de pasajes, concentra la reunión de los usuarios en una construcción central de naturaleza orgánica con finalidades recreativas, dispone de anfiteatro, bar y espacio de recreo para niños, creada para un contexto efímero como suele ocurrir en las exposiciones universales su popularidad originó a que la ciudad y sus habitantes decidiesen por otorgarle un estado permanente (se estima una durabilidad de 50 años). A pesar de ser

³⁰⁰ Diseñada por Vito Acconci y Acconci Studio en colaboración con el arquitecto Thomas Siegl y Robert Punkenhofer (Art & Idea)

una sencilla estructura, ésta ha representado un nivel innovador y de exigencia técnica muy determinada ante las condiciones físicas oscilantes del caudal del río:

“(...)sus propuestas tienen la pretensión de utilizar la dislocación y la inversión arquitectónica, la desestabilización y la inestabilidad para trastocar el interior de las casas, sacar a los cuerpos del adormecimiento y buscar alternativas innovadoras y sugerentes a unos espacios preñados de restricciones”³⁰¹.

Otro artista que ha posibilitado la extensión relacional “arch-art” es **Per Kirkeby** (1938), sobretodo conocido como pintor, se ha ocupado en gran medida por la realización de una obra heterogénea, tanto en materiales como en formas y que tienen como denominador común la naturaleza y su reinterpretación cultural. Kirkeby realiza sus pequeñas esculturas (técnicamente próximas a Rodin) desde la década de los setenta y que más tarde han adoptado un concepto y dimensión arquitectónica. En este sentido nos ha interesado su componente disfuncional en construcciones generalmente realizadas sin techo, perfectamente geométricas, penetrables y limpias en un sentido de simplificación formal donde no escapan las aperturas sugerentes de ventanas o puertas, están muy próximas a lo modélico y elemental, materializadas con predilección por el ladrillo, vulgarmente utilizado en los países nórdicos y ligado a la química de la tierra³⁰². Desde sus primeras construcciones públicas (1973) e iniciadas en Ikast (Jutlandia), éstas han adquirido contextos espaciales de superficies amuralladas, pequeños edificios, pódioms, torres inacabadas...son estas sus *Backstein-Skulptur*, según Javier Maderuelo, Kirkeby representa uno de los mejores ejemplos de construcción

³⁰¹ CORTÉS, José Miguel G: **Espacios Diferenciales, Experiencias urbanas entre el arte y la arquitectura**, Culturas urbanas, Valencia, 2007. Pág. 202

³⁰² Ante estas características, véase también la obra del escultor alemán Erwin Heerich (1922) que desarrolla desde los años sesenta una incursión por modelos y esculturas arquitectónicas, Heerich está interesado en un clasicismo modernista de origen en la Bauhaus y el *modern style*. Para algunos teóricos es un antecedente del *minimal art*, su obra obtiene destaque y madurez en el diseño de varios emplazamientos y edificios del museo *Stiftung Insel Hombroich (island foundation)* combinando arte y naturaleza, está situado cerca de Neuss (Dusseldorf) donde Heerich elaboró entre otros proyectos, un Laberinto, Cafetería, puentes y pabellones (Graubner Pavillon, Orangerie, 1983), el Tadeusz Pavillon, (1992), la Zwolf-Räume-Haus (1993). Para más información véase: <http://www.inselhombroich.de/main.htm> [último acceso 10-09-2009]

arquitectónica, las técnicas constructivas utilizadas colocan la tónica en la especialidad de una retórica milenaria, pues nos recuerda Maderuelo, que Kirkeby ha utilizado sabiamente recursos técnicos que la albañilería (ladrillo aparejado) tradicional utilizaba y que la arquitectura moderna ha olvidado³⁰³.



Per Kirkeby, *Plan*, 2009

Su obra reciente, *Plan* (2009) en Cabañera de la montaña, Huesca demuestra esta madurez:

“La obra que a la vez está y no está. Que no hay necesidad de rodear porque se puede entrar en ella. Que es de apariencia maciza y, no obstante, transparente. Que semeja un edificio pero que no lo es, que no es una escultura ampliada y que tampoco fluctúa entre ambos. Es totalmente lo que es y no plantea estas cuestiones. Pero quizá sí otras cuestiones. Respecto al espacio de cielo que se entrevé. Respecto a la perennidad de las paredes, la precariedad de las casas. Respecto a la sabiduría humana liberada de las cargas intelectuales. Respecto al hecho de jugar al escondite y de tener una pared contra la que se puede jugar al balón”³⁰⁴.

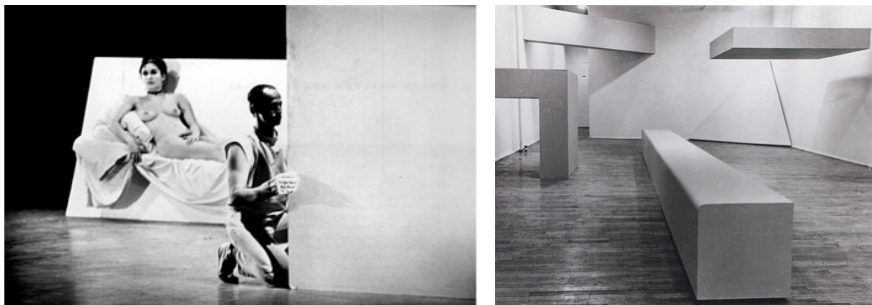
³⁰³ Para profundizar sobre la obra de este escultor véase: MADERUELO, Javier: **La Idea de Espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos 1960–1989**, Akal, Madrid, 2008. pp. 393-396

³⁰⁴ KIRKEBY, Per: “Notas sobre las esculturas en ladrillo”, “Ladrillos”, “Manual” en **Per Kirkeby. Huesca: Centro de Arte y Naturaleza**. Fundación Beulas, 2009. Pág. 175
Véase: <http://www.cdan.es/cdan-P6a.asp?IdNodo=4637> [último acceso 25-09-2009]

En un contexto urbano y poco conocido, el artista israelí **Absalon** (1964–1993), desarrolló sus esculturas–células de configuración minimalista, penetrables de habitabilidad (cápsulas, mastabas, *shelters*, laberintos y compartimentos) un grupo de refugios blancos geométricos (de gramática moderna) constituyen los últimos de sus trabajos, contruidos con madera y cartón, estas esculturas realizadas en 1992, son modelos de escala personal, que el artista planeó construir en varias ciudades, cumpliendo como función principal el ofrecer abrigo a los viajeros, estas células o habitáculos urbanos son compuestas de geometría sencilla, por círculos, cilindros, cubos, todas color blanco e interior iluminado. Absalon ha reproducido y explorado la arquitectura doméstica como un medio mental y físico. La forma pura equivale a la vivencia pura, ofreciendo calma, control y protección. La arquitectura nómada de Absalon constituye una intervención de urbanismo simbólico, el artista pretendía ubicar sus “células” en varias ciudades con el objetivo de habitarlas temporalmente, tal idea no ocurrió debido a su muerte prematura.



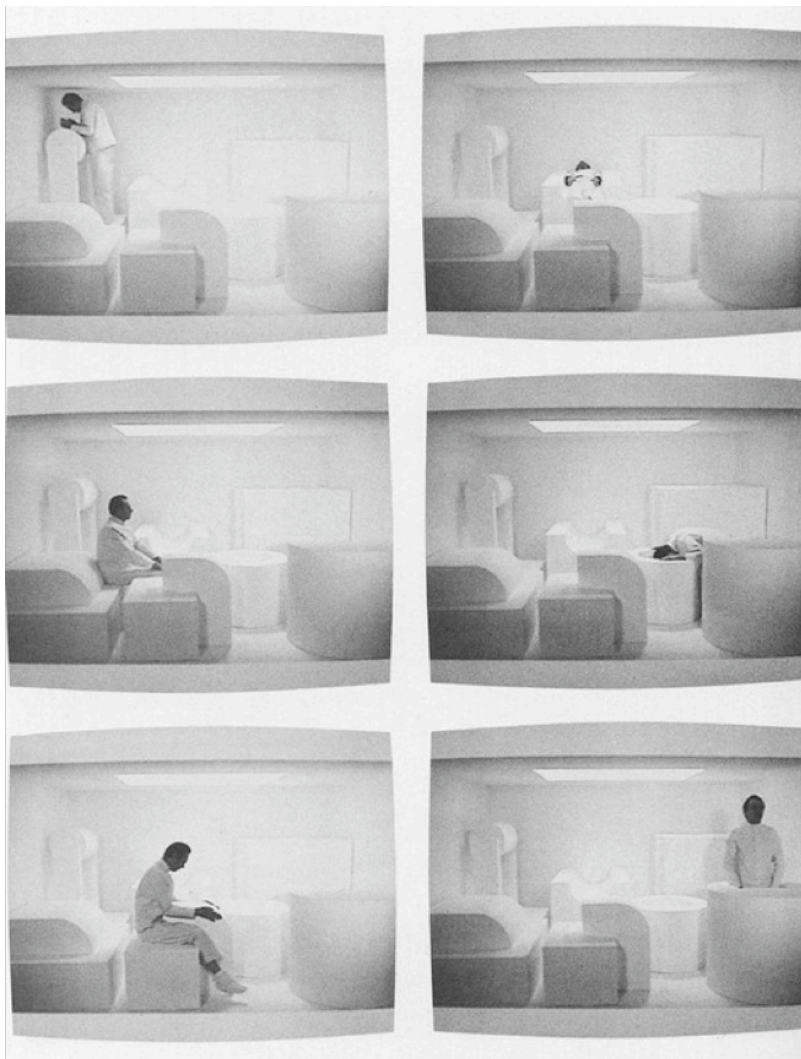
Absalon, *Cell n° 1*, 1992



Robert Morris. *Site: / Untitled*.

En *Proposal for a Habitat* (1991), un video con la duración de tres minutos presenta al artista israelí Absalon que aparece en el interior de una de sus “células” compuestas de un exterior macizo próximo al “bunker”, de limitada intromisión, exterior e interior sumergidos en blanco immaculado, el mobiliario “minimalista” y el uso de vestuario integrador en el ambiente donde Absalon realiza movimientos coordinados y dirigidos por el diseño de las formas contenidas, un teatro de la percepción, dimensión y profundidad psicológica ante la neutralidad higiénica instalada. Esta obra de Absalon de inicios de la década de los noventa está en sintonía con propuestas similares en el aprovechamiento dialéctico entre cuerpo y espacio, en este mismo año, recordemos la performance *Blind perineum*, del norteamericano Mathew Barney, de contenido implícitamente sexual y centrado en el germen de sus posteriores ciclos *Cremaster*, ante ésta, la propuesta de Absalon está enmarcada ante la necesidad de reconocer el espacio de la ambigüedad (arquitectónico y escultórico) lo que nos ha llevado a reconocer en estos aspectos y cualidades una génesis en obras y comportamientos estéticos (*performances*) del artista norteamericano Robert Morris, en especial, nos referimos a dos de sus obras, *sin título*, una instalación llevada a cabo en la Green Gallery, Nueva York (1964) y que representa un hito del minimalismo, sus célebres sólidos geométricas de color gris, otra obra a la que nos referimos de este artista es su “performance escultórica” realizada con Carolee Schneemann en, *Site* (1964), un estratégico desmontaje escenificado de planos blancos que el artista maneja de modo “suprematista” aludiendo a la pintura “Olimpia” (1863) de Manet, que Schneeman inmortaliza como modelo.

Este conjunto de obras son notablemente fruto de la experiencia expansiva de Morris iniciada en la década de los sesenta y esta ciertamente latente en la performance de Absalon, el comportamiento corporal conforman las piezas, son presentadas como evidencia de la medición antropométrica de relación a unos sólidos sintéticos que a la vez funcionan como cama, mesa, silla.



Absalon, *Proposal for a Habitat* (DVD, 3.30 min), 1991

Hemos referido anteriormente al artista argentino **Tomas Saraceno**, y cabe recordar que su obra se inscribe en la recuperación de los espacios y estructuras hinchables, esa pretensión hacia lo inmaterial que mucho ocupó a la generación de los sesenta y setenta. Las complejas obras de Saraceno representan la maduración de los casos expuestos³⁰⁵ y en la actualidad representa esa dualidad entre arquitectura y escultura, construyendo volúmenes de espacios recreativos y contemplativos.

"My idea for an *Air-Port-City* is to create platforms or habitable cells made up of cities that float in the air. These change form and join together like clouds. This freedom of movement is borrowed from the orderly structure of airports, and it allows for the creation of the first international city ... *Air-Port-City* is like a flying airport; you will be able to legally travel across the world ... This structure seeks to challenge today's political, social, cultural, and military restrictions in an attempt to re-establish new concepts of synergy"³⁰⁶.

Saraceno no ha perdido la dirección visionaria de la utopía, su deseo de fabricar *Air-Port-City* (2008) y otros cobijos maleables como la posibilidad de sobrepasar los límites territoriales de las naciones enmarcan su actitud en el romanticismo de las generaciones pasadas, las reminiscencias en *Cloud Nine* (1958) de **Buckminster Fuller**, *City of Air* (1984) por **Lebbeus Woods**, o las arquitecturas del aire propuestas por **Yves Klein**, se hacen sentir y representan algunos de los deseos de orbitar alrededor de la tierra en conquistas de los espacios etéreos y de la libertad. Provistas de independencia como "castillos en el aire", estas arquitecturas del inconformismo con la vida terrestre, sus políticas, su decadencia y su negación total ofrecen la distancia segura del satélite, con la posibilidad de observarla desde la cumbre de las cumbres y

³⁰⁵ Véase nuestro capítulo 2.2 "Arquitecturas de la movilidad, la habitación en movimiento y sus metáforas como lugar escultórico".

³⁰⁶ "Mi idea para la Ciudad-Aero-Portuaria se basa en la creación de plataformas o células habitables, que constituirán ciudades aéreas flotantes. Estas serán capaces de cambiar su forma y juntarse como nubes. Esta libertad de movimiento es inspirada en la estructura ordenada de los aeropuertos, y permitirá la creación de la primera ciudad internacional...La Ciudad-Aero-Portuaria se asemeja a un aeropuerto volador, será posible viajar, de forma legal, por todo el mundo...Esta estructura procura desafiar las actuales restricciones políticas, sociales, culturales y militares, en el intento de restablecer nuevos conceptos de sinergia", (traducción propia), en <http://arttattler.com/> [último acceso 11-10-2009]

empezar todo de nuevo, una nueva sociedad, un nuevo “planeta”. Este tipo de visión utópica podrá estar en medio del deseo humano de poblar otros espacios, otros planetas en el afán de la colonización, que podrá ciertamente haber empezado en las navegaciones y descubrimientos del renacimiento, todo esto en su correspondida escala, del “hombre planeta” que Paul Virilio hace constatar en la actualidad y que ciertamente nos dejará más huérfanos, más niños, a lo infantilmente libres.



Tomas Saraceno, *poeticosmos*, 2007



Allain Bublex, *HABITER 2050*, 2009

En esta imagen de lo visionario, nos gustaría hacer otra referencia, una obra con el título de *HABITER 2050* (2009), y que consiste en una intervención arquitectónica basada en montajes 3D hacia el futuro concebidos por el artista **Allain Bublex**, la ficción visionaria adquiere valor real, resulta interesante que este artista realice montajes inspirados en el colectivo inglés Archigram y que se desarrollen habitáculos para los servicios educativos (niños) del Centro George Pompidou (1977) en París, un edificio referencia (**Renzo Piano & Richard Rogers**) que contó a su vez con la inspiración directa de Archigram, se realiza la citación de Bublex al habitar nuevamente estos espacios de futurología y se crean nuevos espacios utilitarios³⁰⁷.

³⁰⁷ Véase un ejemplo semejante al recreativo de Bublex y realizado por el también francés **Laurent Grasso** (1972) que se dedica a las relaciones sonoras y ambientales materializadas en pequeños habitáculos para su auscultación. Ante la idea de contenedor recreativo Pascal Grasso y Laurent Grasso diseñan *NOMIYA* (2009), una habitación de diseño estéril ubicada en la azotea del *Palais de Tokyo*, que contrasta notablemente con la arquitectura que lo sostiene. El contenedor de diseño



Allan Bublex, HABITER 2050

Como ya hemos comentado anteriormente en el capítulo 2, dedicado a las cuestiones de la movilidad y de las construcciones con este tipo de cualidades, haremos hincapié en estos mismos modelos atendiendo a su contexto contemporáneo, en general, lo que une este tipo de práctica es el interés en crear un nuevo programa de vida (romántico y pragmático) basado en la dislocación geográfica, que con ello supone una mudanza de dirección social, procurando compaginar éstas con las cuestiones de hospedaje (locales) asimilando un modelo alternativo.

cumple funciones de restaurante panorámico con vistas a la ciudad de Paris. Véase: <http://www.nomiya.org/> [último acceso 09-02-2010]



Andrea Zittel, *A-Z Escape Vehicle*, 1996

Las pequeñas “habitaciones – compartimento” de **Andrea Zittel** se han generado hacia la aplicación gradual en la esfera de lo público, desde sus primeras obras, colocadas en espacios expositivos y caracterizadas por la construcción con recurso a materiales prefabricados insertados en la lógica de la movilidad, de estética alusión a la caravana americana y a la ubicación de elementos del entorno doméstico, en ello se pueden fundar reminiscencias del legado ingenioso y versátil de Buckminster Fuller. Ante un nuevo contexto, Zittel crea contenedores para la vida, “cajas” para el cuerpo en negociación de actividades tan naturales como compartir y ocupar el espacio, la negación de una arquitectura convencional es una de las fundamentales cuestiones de su arquetipo, podremos decir que son espacios de la intimidad y la afectividad que deberán vivir juntamente con sus usuarios una nueva aventura, pero más que esto, son un resultado desmitificado sobre las cualidades del profesional del diseño ante la posibilidad artística enmarcada de la “función”. Lo que nos ha interesado en la obra de Zittel es su reivindicación acerca de las cualidades ambiguas del diseñador, que con su operación creativa fortalece los lazos de

fusión hacia lo utilitario, dibujando nuevas relaciones enmarcadas en la actitud del “diseño crítico”, como así se refleja en los compartimentos “habitables” de Zittel:

“(…)plantea una economía del espacio y un máximo de utilización con la pretensión de optimizar la vida de los usuarios y, como consecuencia, modificar su comportamiento sobre la base de unas actitudes duales y complementarias. Así, su amplio catálogo de espacios habitables representan una visión donde se apuesta por una integración de los sistemas y realidades en constante peligro de desconexión entre ellos, tales como: la sociedad y el individuo, la ciudad y la casa, el cuerpo y el espacio, el arte y la producción económica”³⁰⁸.

Ante esto cabe recordar que las implicaciones psicológicas de vivir en estos entornos fueron experimentadas por la misma y por un equipo de voluntarios³⁰⁹, estas propuestas espaciales son concebidas para una modificación por parte de sus propietarios, su personalización es una de las metas del proceso creativo ofertado por la artista pues la misma los ha desarrollado con el objetivo de cumplir los deseos de independencia y emancipación.

Desde 1991 Zittel es conocida con la designación comercial de *A-Z Administrative Services*, dedicando un espacio a la investigación y exhibición de su obra, títulos tan sugerentes como *A-Z Living Unit* (“unidad habitable”, 1993) o *A-Z Escape Vehicle* (“vehículo de escape”, 1996) nos hablan mejor acerca de sus significados, una de las más recientes aportaciones de esta empresa ha sido la de fabricar pequeños compartimentos para una experiencia en el desierto californiano (Joshua Tree) con la designación de *A-Z West (Wagon station)*. Cuando observamos la colocación esparcida de estos micro entornos habitables en este territorio árido resulta posible un viaje al pasado para relacionarlos con la aventura *hippie* de *Drop City*, de esta forma, Zittel ha

³⁰⁸ CORTÉS, José Miguel G: **Espacios diferenciales, experiencias urbanas entre el arte y la arquitectura**, culturas urbanas, Valencia, 2007. Pág. 304

³⁰⁹ “La estructura de *Unidad de Compartimento Celular* original fue fabricada para una exhibición exterior en la galería Ikon en Birmingham, U.K. Después de concluida, Zittel residió dentro de la estructura (acompañada de algunos voluntarios) durante un mes. La unidad disponía de una cocina, tres habitaciones, una sala de entrada, un vestuario y una sala común. A pesar del espacio reducido, era confortable y una sala conseguía albergar hasta cuatro personas simultáneamente”, (traducción propia), SIEGAL, Jennifer: **More Mobile Portable Architecture for Today**, Princeton Architectural Press, New York, 2007. Pág. 44

continuado la expresión del deseo de libertad que no está muy lejano. Con este propósito, en el contexto del desierto como lugar se ha generado una especie de comunión colectiva organizada bajo el nombre de HDTS (*High. Desert. Test. Sites*)³¹⁰, que consiste en el reto de experimentar las dificultades ofrecidas por este local en la adopción de un nuevo modo de vida:

“After living in the desert for six years, I have come to believe that we drawn here because each of us is looking for some version of personal freedom. The original pioneering spirit of the “frontier” was based on autonomy and self-sufficiency as the prerequisites of personal freedom”³¹¹.



Andrea Zittel, *A-Z West, Wagon station*, 2003

³¹⁰ Basado en una metafórica recuperación del viejo oeste americano, la reunión de artistas y núcleos de habitación han permitido un cambio de ideas y conexiones sobre un lugar geográfico virgen, consiste sobretudo en el deseo de iniciar una comunidad. Es de destacar que ante este contexto se han publicado manifiestos gráficos muy aproximados a los desarrollados por la generación *hippie* de *Drop City*, recordemos el “hágalo usted mismo” *inflatocookbook*, como el manual para construcción de cúpulas geodésicas alternativas. O generando una literatura de emancipación de las cuales destacamos: HENNESSEY, James; PAPANEEK, Victor: **Nomadic Furniture**, Pantheon, 1974; ISAACS, Ken: **How to Build Your Own Living Structures**, Harmony Books, 1974; PAWLEY, Martin: **Garbage Housing**, Krieger Publishing Company, 1975; BENDER, Tom, **Environmental Design Primer**, Schocken Books, 1976; KAHN, Lloyd: **Domebook 2**, Pacific Domes, 1971; TODD, Nancy Jack; DUTTON, E. P: **The Book of the New Alchemists** (1977). Véase: <http://www.highdeserttestsites.com/HDTS4.html> [último acceso 25-01-2010]

³¹¹ “Después de vivir en el desierto durante seis años, he llegado a la conclusión de que acabamos por venir aquí porque cada uno de nosotros procura una versión cualquiera de la libertad personal. El espíritu pionero de la “frontera” original se fundamentaba en la autonomía y la autosuficiencia como prerequisites de libertad personal” (traducción propia) ZITTEL, Andrea en: http://zittel.org/works/wagon_stations/wagon_stations_azwest.html [último acceso 25-01-2010]

Similar en la adopción de estas cabinas o compartimentos Zittel materializa episódicamente con recursos formales análogos a otros compartimentos en la forma de animales, como el ratón, o de formación geológica (piedra flotante). Una de sus obras que atiende a estas versiones es la utilización aparente de “vehículos” transformados en islas para un pequeño lago, se trata de su proyecto A-Z *Deserted Islands* (1997), desarrollado para el Proyecto Escultórico de Münster, en esta particular relación de habitabilidad y naturaleza la artista ha construido islas flotantes blancas que por su reducida dimensión (humana) nos permiten enlazar un paseo soñado.



Jorge Pardo, untitled, *Cesar and Mima Reyes House*, 2006

El diseño “camuflado” puede ser una de las celebraciones de la fusión entre las categorías del arte la arquitectura y el diseño, un llamamiento al “híbrido”, pero con objetivos muy claros a su utilización, la estética de este tipo de obras suele estar referenciada, predomina un dibujo enmarcado en varios aspectos del formalismo moderno, una dialéctica de neutralidad entre el color y la forma a pesar de la actitud de los ejemplos que veremos adelante al compaginar con el posmodernismo formalista con una ausencia o leve adopción de valores críticos. El caso que veremos ahora es el de la obra de **Jorge Pardo** (1963), entre otros artistas destaca por la adopción ambigua, sino opaca, del diseño como método y proceso creativo, cumpliendo tanto el

objetivo como la finalidad de la obra a veces de aspiraciones de totalidad, sus ambientes estéticos se destacan por ese formalismo colorista, caribeño si se prefiere de connotaciones de felicidad y alegría, como es posible la incorporación de objetos de la cultura popular contemporánea, por ejemplo, un modelo de Volkswagen de 1995 (*Project*, 2000) o aún la incorporación de elementos de diseño moderno como la silla de Charles & Ray Eames, *Rocking Chair Lounge*, (1950) en la obra *Cesar and Mima Reyes House*, 2006.

El artista **Jorge Pardo** ha evidenciado la interesante “dilución” entre lo que tradicionalmente son considerados como operaciones diferenciales, la del diseñador y la del artista que han encontrado cobijo en la profesión del arquitecto. Pardo recupera el ideal de la cooperación interiorizando estas mismas en las lecciones de la vanguardia histórica (Bauhaus, constructivismo, *de stijl*...) no se trata de asimilar un programa de enseñanza para una estandarización, se trata del artista como productor de un modelo despersonalizado (el diseño puede tener estas características) y expresionista, quién ha legitimado esta fusión en el propio museo y la galería como entidades oficiales del arte. Pardo distribuye sus funciones como diseñador, escultor, arquitecto, instalador o decorador, y en esta última función, la del ornamento y decoración que en la modernidad tuvo sus batallas³¹², suele existir una paradójica realidad, la coexistencia de niveles artísticos que confirman una síntesis creativa.

Una de las piezas que relacionamos directamente con nuestro tema es la recurrente construcción de ambientes arquitectónicos, y no está caracterizada por esta “polémica” y confusa distinción de campos profesionales como acontece con el diseño de viviendas, en cambio, la obra que Pardo diseñó en 1997 (*Pier*) se enmarca de forma más práctica en las cualidades del artista con motivaciones de constructor o arquitecto (proyecto escultórico de

³¹² Véase el capítulo “la crisis del ornamento” y su contexto en el espacio en: MADERUELO; Javier: *La Idea de Espacio en la Arquitectura y el Arte Contemporáneos 1960 – 1989*, *op.cit.* pp. 31/34

Münster). Lo que en realidad se puede enmarcar en las categorías del diseño de interiores y en la arquitectura es la construcción de su vivienda (*Pardo House*) y la de otras como encargos artísticos (casa: Mima & Cesar Reyes en Naguabo, Puerto Rico). La *Pardo House* fue diseñada por el mismo y presentada en diferentes museos, a su vez, se ha dedicado a la realización de esculturas, que adquieren la forma y función de piezas de diseño (lámparas, sillas, mesas, pared...), el artista concretiza una de las aspiraciones de la modernidad, el concepto de “arte total” (*Gesamtkunstwerk*).



Tobias Rehberger, *Adipöse Enkelin*, 2004

Tobias Rehberger (1966), es un artista que ha realizado varias instalaciones y obra pública con respecto a espacios “habitables” *pop*, aliada de un abstraccionismo (pintura) y construcciones antagónicas entre el diseño

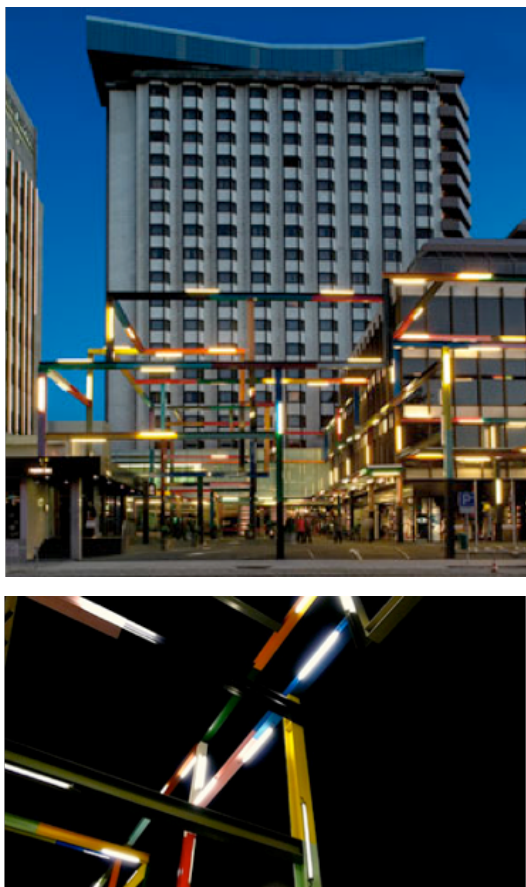
“higiénico” y de fuerte dinámica decorativista. No se puede entender a Rehberger sin conocer la obra de Martin Kippenberger, uno de los artistas que han introducido este tipo de instalaciones en la década de los noventa.

El artista ha reunido la estética de la Bauhaus y *de stijl* de modo anecdótico y a convertido su obra en un diálogo entre espacios arquitectónicos y mobiliario, lo que lo ha emparentado en estos términos a la obra Jorge Pardo. El diseño de sus instalaciones podría suponer el propio concepto y obra de “diseño”, redefiniendo espacio y tramas psicológicas de gran impacto estético o efecto colorista a través de transparencias y reflejos, podremos decir que su obra es óptica, sus cualidades aparecen como un formalismo entre la pintura *Hard Edge* de Barnett Newman, (años 80) un guiño de Stella, Vasarely, un malabarismo de la abstracción geométrica, su obra es un resultado aglutinante de trayectos incorporados y también propios. Lo que nos ocupa en la obra de Rheberger son las construcciones de pequeños compartimentos o habitáculos, ha adoptado las mismas en árboles como en la obra *Adipöse Enkelin*, (2004):

“Tents, with the universal language they speak, are an excellent means to understand at least something of the chemistry between people”³¹³.

El escultor portugués **Pedro Cabrita Reis** (1956), ha tenido en su repertorio una gran dedicación al concepto arquitectónico desde mediados de los noventa, con un lenguaje de extensión minimalista y huellas de precariedad que ha realizado a lo largo de su carrera una incursión por terrenos que intersectan necesariamente escultura y arquitectura, siendo éstos concretados en la mayoría de los casos en instalaciones, por otro lado, es posible percibir esta dualidad en algunas de sus esculturas públicas.

³¹³ “Las carpas, con su lenguaje universal, son un excelente medio para comprender alguna cosa de la química entre las personas”, (traducción propia) sobre el *Studio Dré Wapenaar*. Véase: <http://www.drewapenaar.com> [último acceso 10-08-2009]



Pedro Cabrita Reis, *Palácio escultura*, 2005

Algunos de los ejemplos que interesa destacar son, el *Palácio escultura* (2005) en Oporto, una escultura publica que continua la estructura arquitectónica del edificio que representa (palacio de congresos y hotel) y le es contigua, una estructura colorida se presenta en la plaza como extensión del espíritu renovador para la ciudad de Oporto, insertada en la cultura del arte contemporáneo que tiene como referencia la *Fundação de Serralves*.

Una de las instalaciones mas complejas ha sido *Fundação* (2006) que consiste en un recorrido de grandes dimensiones a través de la utilización de varios materiales constructivos de su elección. Las esculturas de Cabrita Reis consisten en la disposición diseñada y abierta de los materiales utilizados como

estructuras propias y revestimientos parciales, el escultor ha incorporado progresivamente instalación eléctrica a estas estructuras básicas confiriéndoles un estado de constante “en construcción”, una obra de exposición de luz, textura, color y elementos estructurales que nos permiten diseñar mentalmente una arquitectura ideal. Una de las obras que nos ha despertado gran interés ha sido un monumento conmemorativo que Cabrita Reis ha realizado (*Homenaje a José de Azeredo Perdigão*) y que relacionaremos más adelante con la propuesta de Didier Fiuza Faustino (*Stairway to heaven*).



Pedro Cabrita Reis, *Homenagem a José de Azeredo*

Uno de los ejemplos que episódicamente han cultivado la relación de apéndice entre escultura y arquitectura, ha sido la concebida por la escultora **Cristina Iglesias** (1956), que representa uno de los casos de dicha interferencia en sus instalaciones. Su trayecto a lo largo de estas relaciones han demarcado la utilización de diferentes tipos de materiales, y sobretudo acerca de la relación física de penetrabilidad del usuario a través de sus pasillos contenedores, sus “corredores” y habitaciones suspendidas. Por otro lado, el diálogo entre arquitectura y naturaleza ha sido trabajado en las formas orgánicas que recientemente han encontrado una cualidad “utilitaria” sin ser la estética y artística, plasmada en la obra pública de las puertas fundidas para el proyecto de ampliación del Museo del Prado a cargo del arquitecto Rafael

Moneo. La función de diseño de este objeto particular no ha limitado un discurso escultórico que Iglesias ha plasmado en las puertas de bronce con funciones especiales, su disposición en varios tipos de aperturas hace continuar el discurso iniciado en sus pasillos. Ciertamente, nos recordará la semejante función de las puertas decimonónicas diseñadas por el escultor **Auguste Rodin**, sus *puertas del infierno* encargadas en 1880 tenían como destino el Museo de Artes Decorativas de París, a pesar de su romántica melancolía, debería ser una de las razones de dicha negación después de terminadas para el encargo. Este tipo de colaboración entre arquitectura y escultura ha existido episódicamente³¹⁴, la versión alegórica de la entrada en el templo que en este caso lo cumple una pinacoteca puede ser encarado como de pasaje y entrada literal en otra dimensión temporal (simbólica y afectiva). Lo que nos ha interesado es la adopción de este tipo de soluciones que deberán sobretodo ser estudiadas con gran detalle para la eficacia de ambos procesos creativos, que deberán ser complementares y resultantes de un diálogo constante entre la función estética y la función del programa total.



Cristina Iglesias, *puerta* (museo del Prado, ampliación de Rafael Moneo)

³¹⁴ Recordemos que existen varias referencias clásicas, siendo de destaque las puertas del baptisterio para la catedral de Florencia (1401) de Filippo Brunelleschi (1377 – 1446) representa una de las pocas obras de este arquitecto como escultor. Las puertas consistían en bajorrelieves con escenas bíblicas.



Dennis Oppenheim, *Bus Home*, 2002

Artistas como **Dennis Oppenheim** (1938), que realizaron una obra importante en el recorrido del *Land Art* y el *body art* entre las décadas de los sesenta y setenta han expandido su obra hacia las intersecciones entre escultura y arquitectura en el dominio de lo público, de forma similar, podemos recordar que Vitto Acconci su contemporáneo se ha enmarcado de igual forma en este género explorando las cualidades y posibilidades ofrecidas por el lenguaje arquitectónico y sus relaciones adscritas al lugar, emplazamiento, así como a la incorporación de materiales propios de construcción, lo que ha potenciado el concepto de ambigüedad de sus resultados.

Oppenheim se ha destacado en la actualidad primeramente como un escultor con una gran variedad de propuestas en obra pública de la cual destacamos la serie de trabajos relacionada con sus casas, cuya estética versa entre la vivienda tradicional y la iglesia americana simplificada, el artista se ha dedicado de forma contundente en la construcción de esculturas con un formalismo lúdico y que sorprendentemente encuentra en el tema de la arquitectura un motivo inspirador, sus esculturas–casa pueden ser encontradas tanto en la plaza pública como en la naturaleza, demostrando cualidades anecdóticas del pop y la deconstrucción, en ello podemos apreciar sus casas al revés, de espacios intercambiables y mutantes. Sus primeras obras

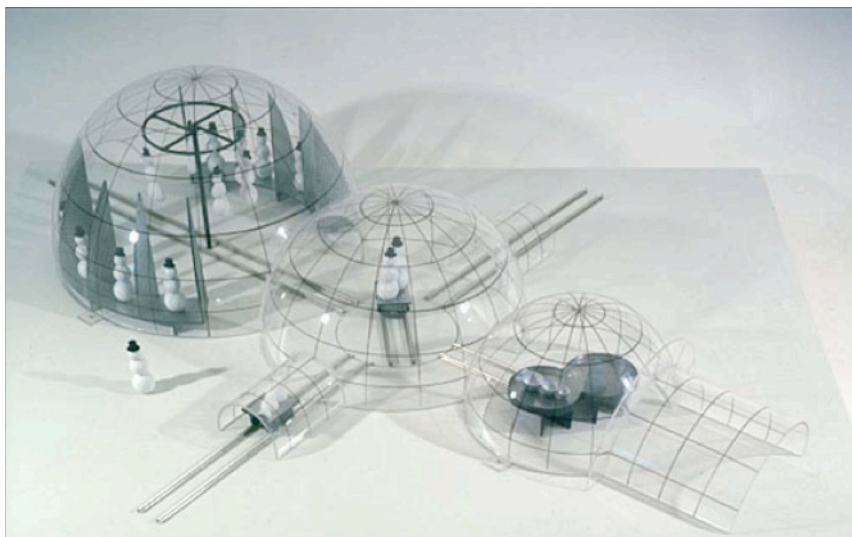
relacionadas con esta tergiversación como *falling room* (1979) son la demostración de ello, este trabajo consiste en una extensión de edificios de la ciudad. Desde la década de los noventa hasta nuestros días ha desarrollado en el espacio público sus obras, a su vez, como otros artistas ha encontrado en la maqueta una posibilidad exploradora, de entre las pequeñas piezas concebidas nos gustaría señalar *snowman factory* (1996), una fábrica transparente asemejada a un iglú que aloja a los tradicionales muñecos de nieve.



Dennis Oppenheim, *Drinking structure with Exposed Kidney Pool*, 1998

Una de las cualidades de su obra es su utilización con objetivos de funcionalidad, esto consiste en la aportación al entorno urbano de obras que generadas por un diseño “extravagante” en relación al equipamiento urbano más convencional cumplen a la vez una función artística que se traduce en la constelación de obras *arch-art*, ante esto pueden inscribirse sus paradas de autobús, los arcos triunfales y las casitas que se pueden confundir con objetos utilitarios diseñados para los parques infantiles. Con respecto a esto, el *Bus Home*, (2002) una parada de autobuses que alude a la transformación de una casa en autobús, una metáfora para quién espera el transporte público y percibe que ésta es una extensión hacia su domicilio.

El juego es una predominante aportación en estas casas-escultura, de reminiscencia infantil, que se aproximan al juguete de gran escala y a la diversión.



Dennis Oppenheim, *showman factory*, 1996

De envolvente sensual, el artista brasileño **Ernesto Neto** (1964) nos introduce a sus espacios orgánicos y transparentes, diseñados entre la metáfora caverna y el propio espacio sexual de alusiones vaginales y de tensión sensual, sus colores y formas podrán ser una derivación temporal del *tropicalismo*³¹⁵. Su relación con los espacios de transparencia y sinuosidad denuncian a través de la evocación natural y anti-ortogonal, extremadamente

³¹⁵ Movimiento de ruptura de Revolución cultural brasileña de finales de la década de los sesenta (1967/8), sobretudo en el campo musical generando la improvisación sobre los aspectos de la cultura popular, liderada por músicos como Caetano Veloso y Gilberto Gil. El tropicalismo utiliza los conceptos del *Manifesto Antropofágico* de Oswald de Andrade (1890– 1954) aprovechando elementos extranjeros para una fusión con la cultura brasileña. En las artes visuales el exponente máximo de la cultura ha sido Helio Oiticica (1937– 1980) que revolucionó tanto en la adopción de los materiales como en lo ritual de sus performances. El movimiento termina con el reproche de la dictadura militar en el *Ato Institucional nº. 5* (AI-5) y en 1968 Caetano Veloso y Gilberto Gil son apresados exilándose más tarde en Inglaterra.

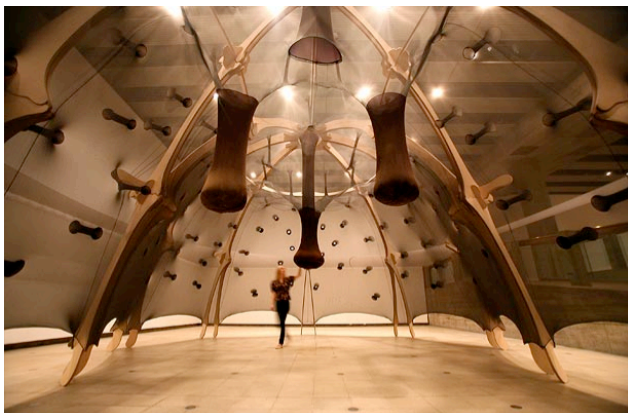
sensualista y natural como la misma cultura brasileña que ha modelado las líneas de la arquitectura de Oscar Niemayer, el deseo de la curva y la suavidad que son verificados en el paisaje tropical:

“(...)Neto desea ser un cuerpo, existir como un cuerpo o tan próximo como le sea posible, y se siente fascinado tanto por los procesos de crecimiento y transformación, como por los de penetración y fusión”³¹⁶.

Son espacios que dibujan el peso y la colocación para intervenciónn, al entrar sentimos que su diáfano tejido nos separa de un exterior visible pero ausente o camuflado, estamos ante una arquitectura-cuerpo³¹⁷, según Neto:

“Deseo crear este espacio de lugar-cuerpo como espacio contemplativo-interactivo, como metáfora de conocimiento de nuestro propio cuerpo orgánico a nivel de superficie y de profundidad”.³¹⁸

Un habitáculo escultórico que enlaza la integración y el descubrimiento del cruce de sentidos, recordemos que Neto introduce en sus obras elementos olfativos, como las especias muy características de su país natal en un potente marco sinestésico.



Ernesto Neto, *Life fog frog... fog frog*, 2008

³¹⁶ CORTÉS, José Miguel, **Espacios Diferenciales, Experiencias urbanas entre el arte y la arquitectura**, Ed. culturas urbanas, Valencia. 2007. Pág. 97

³¹⁷ *idem.*

³¹⁸ *idem.*

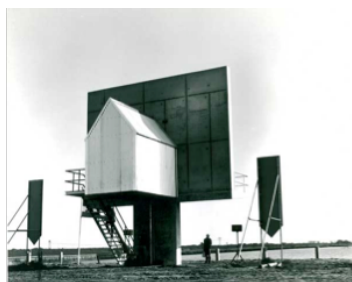
Sus primeras obras participan de un efecto corporal muy próximo, diseñando esculturas incorporables al cuerpo, hinchadas, dúctiles y suaves que se transforman lentamente en ambientes temporalmente habitables para la sensación y deleite. En la actualidad, Neto realiza una obra con determinación más estructural y resultante de un diseño más depurado, y sí se prefiere de ámbito animal, lo que ha retirado una carga natural y lúdica en relación a las anteriores. Las obras de Neto están en su mayoría inscritas en espacios interiores y protegidos que dimensionan su cualidad de cobijo.

El espacio público de la ciudad ha sido el escenario predilecto del artista **John Körmeling** (1951), arquitecto y constructor holandés que destaca por ser uno de los artistas que en la actualidad generan obra pública de ambigüedad arquitectónica y escultórica, notablemente partiendo de la primera premisa, extiende su obra en la construcción de casas anexas a edificios, pequeños pabellones, e interesantes parafernalias desde el diseño de automóviles alternativos, norias inusuales o proyectos para micro ciudades.

Es innegable su utilización de metáforas lúdicas como siendo el componente desconcertante ubicado en lo cotidiano, testimonio de ello, son sus proyectos para la construcción de ciudades, edificación de habitaciones en locales poco convencionales, carreteras dibujadas con recurso a la comedia, y sobretodo, lo que nos ocupa, ha sido su “fidelidad” a un tipo de convención o actitud que era defendida y desarrollada por **Dennis Scott Brown, Robert Venturi y Steven Izenour** en el mítico libro de teoría de la arquitectura “Aprendiendo de Las Vegas”. Körmeling adopta en gran parte de su obra el tinglado decorado, la actitud de lo vernáculo actualizado en el lenguaje de la ciudad como un contenedor de formas de hormigón y estructuras de vallas publicitarias, una estética representativa de todo este aglomerado de hitos que a lo largo del *strip* de las Vegas cumplía (cumple) su función simbólico–afectiva, la utilización fetichista del “pato”³¹⁹, o sea, del edificio–escultura que

³¹⁹ El célebre “patito de Long island” (*God’s Own Junkyard*) personifica este concepto de atracción pública del edificio–escultura. Véase: VENTURI, Robert; IZENOUR, Steven; SCOTT BROWN,

se interpone como apelativo en el escenario urbano, la carretera, la rotonda, como si el parque de diversiones se hubiese repartido por los espacios del entorno urbano, Körmeling pretende romper esa cotidianidad de la forma anecdótica a través de “construcciones disfuncionales” y fuertemente apelativas, sus obras parecen indicar la reminiscencia del juguete en la infancia.



John Kormeling, *Starting house*,
1992

En la ciudad holandesa de Tilburg, su obra *Hasselt Traffic circle* (2008), una casa de dos plantas que realiza un recorrido circular dibujado por la rotonda que la contiene, lanzan en sentido literal la confusión, la interrogante y

Denise: **Aprendiendo de las Vegas, el simbolismo olvidado de la forma arquitectónica**, Gustavo Gili, Barcelona, 1978.

la sonrisa incomprensible por la pretensión surrealista de alterar la realidad correspondiendo al deseo del artista.



John Körmeling, *Hasselt Traffic circle*, 2008

Ante esta sorpresa, podemos recordar un proyecto de Claes Oldenburg cuando visitaba Londres en los años sesenta y realizaba intervenciones (dibujos–*montaje*), sobre las postales turísticas, en uno de ellos pretendía destruir la indiferencia con el efecto sorpresa colocando un retrovisor gigante en el centro de Trafalgar Square sustituyendo la columna central de la plaza que sustenta al almirante Nelson con el objetivo que el conductor o los pasajeros se interrogaran ante tal asombrosa escultura, en otro ejemplo similar, sustituiría la mítica estatuilla de Heros en la famosa rotonda de *Picadilly Circus* por una metáfora sexual actualizada de una broca gigante, creemos que éste es el efecto desconcertante que Körmeling logra en su casa móvil y obras semejantes, la escultura acompaña y persigue el automovilista, su componente lúdica relaciona el concepto de hogar (la casa) interfiriendo públicamente sobre las cualidades de las sociedades contemporáneas acerca de una pérdida del espacio próximo, la pérdida de ese hogar o la invasión del mundo (técnico) dentro del mismo:

"Ladies and gentleman, hello grass, hello sheep, hi cows...what you see here is exactly what i want and for the first time in my life also what other people want"³²⁰.



John Körmeling, *Happy street*, 2010

Uno de los proyectos más ambiciosos de Körmeling es *Happy street* (obra actualmente en construcción) una microciudad que servirá como pabellón holandés para la próxima exposición mundial en Shanghai (2010), parece reunir todo un concepto que el artista procura sobre el mítico tema de la "ciudad ideal", creando un conjunto que germina de una calle en forma de lazo de Moebius o que forma ante el contexto asiático una simbología (el número 8 es considerado en China como el número de la suerte) y que en sus periferias crecen pequeños edificios que mostrarán al mundo la cultura, tecnología y ciencia holandesas:

"El espacio no existe simplemente en el tiempo; es del tiempo. Las acciones de sus usuarios recrean continuamente sus estructuras. A menudo, se olvida o se reprime esta condición, pues generalmente la sociedad occidental todavía está basada en la idea de un espacio estático no negociable"³²¹.

³²⁰ "Señores y señoras, hola césped, hola ovejas, hola vacas...aquello que ven aquí es exactamente aquello que quiero y, por primera vez en mi vida, también algo que otras personas quieren", (traducción propia), parte del discurso en *starting house* (1992) *boat Racing track* véase: <http://www.johnkormeling.nl/> [último acceso 25-11-2010]

³²¹ ELIASSON, Olafur. **Los modelos son reales**, Gustavo Gili, Barcelona, 2009. Pág. 7



AVL, *The Heads*, Claudia & Hermann, 2005

Hemos referido con anterioridad al **Atelier Van Lieshout (AVL)**, como siendo una comunidad artística con actividades de interferencia en modos de vida alternativo y que implican la construcción utópica del “estado libre” (AVL Ville) de una microciudad autosostenible³²². Las construcciones de viviendas móviles de AVL han sido sin lugar a dudas inspiradoras para otros creativos debido a la metáfora sensualista, libre y lúdica que predicen, la calidad estética de sus obras, de diseño funcional, comparten tanto de cualidad escultórica como de sorprendente “funcionalismo”.



AVL, *Satellite des Sens*, 2003

³²² “La Ciudad AVL es una inmensa obra de arte, siempre en movimiento y nunca finalizada. Existen casas móviles, molinos, un hospital en funcionamiento, una destilería, la planta energética AVL que funciona con residuos y biogás, una planta de purificación de agua y lavabos de abono”, en ECHEVARRIA M, Pilar: **arquitectura portátil – entornos impredecibles**, structure, editor: Arian Mostaeedi, Barcelona, 2006. Pág. 79

El *studio Olafur Eliasson* (1967) es considerado como una de las más creativas aportaciones en el campo del *arch-art*, en ello han sido innovadores al presentar desde 1990 una interacción entre escultura, tecnología y arquitectura.



Olafur Eliasson, *model room*, 2003

Eliasson tiene un agudo interés sobre la Geometría y el espacio, por ello gran parte de sus obras son de cualidades atmosféricas, fabricadas entre la propagación de elementos como la luz, el color, el agua, la tierra, o la vegetación, y ante todo el estado de transformación³²³ de los mismos (niebla, hielo, proyección...), y las estructuras complejas como resultado de la investigación y juego sobre los modelos ideales (*model room*, 2003) lo que le aproxima en gran medida al espíritu de totalidad “cosmogónica” que en la modernidad ocuparía los pensamientos de Buckminster Fuller y que se inscriben en la tradición de la antigüedad pitagórica y platónica.

³²³ Ante estas cualidades nos gustaría referir la adopción por parte de arquitectos como Diller & Scofidio en la simulación de efectos y fenómenos naturales que se han plasmado en el mítico *Blur building* (2002) pabellón suizo de la exposición universal que veremos más adelante.

Podemos recordar algunas de sus obras más emblemáticas como por ejemplo, the *Weather Project* (2003), instalado en la sala de las turbinas de la TATE Modern, corresponde así mismo a la propagación de un ambiente cálido a través de un potente sistema de iluminación que contrasta con el clima de la ciudad que lo recibe. Pero las obras que situamos en el contexto *arch-art* corresponden al diseño de pabellones como el diseñado para el proyecto anual de la *Serpentine Gallery* 2007, (Londres).



Olafur Eliasson, *The collectivity Project*, 2005

Su primera gran obra ha sido el pabellón danés realizado para la Bienal de Venecia en 2003 (*blind pavillion*) que corresponde a una arquitectura que nos invita a varios espacios (ambientes) de predominancia visual donde la luz desempeña nuevamente el papel principal, en una de las habitaciones se comprueba el fenómeno de la cámara oscura que Eliasson adopta de las arquitecturas decimonónicas esparcidas en Europa para estas finalidades. Otra obra fácilmente identificable de este artista es el uso del efecto caleidoscópico (interior del habitáculo *la situazione antispettiva*, 2003) que nos remite a un viaje del espacio geométrico. Anteriormente a este pabellón Eliasson ha

desarrollado modelos arquitectónicos básicos con la interesante integración de materiales efímeros como lo es el caso del hielo, *Ice pavillion* (1998), un pabellón construido por una estructura de líneas básicas que recibe su revestimiento en hielo que repetirá en *The glacierhouse effect versus the greenhouse effect* (2005), una especie de iglú que totaliza este efecto con estructura de cúpula cilíndrica o la *invisible house* (2005), una estructura con juego de espejos y espacios vacíos, provocando la ambigüedad entre interior y exterior que de algún modo nos recordará a los pabellones realizados por Dan Graham. Se destaca que estos ejemplos se transcriben en un contexto invernal, lo que posibilita su realización en exterior y que más tarde Eliasson trasladará al espacio expositivo a través ventiladores y generadores de frío. Uno de los proyectos más recientes con esta introducción de ambiente climatérico es *your Mobile expectations: BMW H2R Project* (2007), al congelar una estructura compleja sobre varios modelos de automóviles (BMW) fabricando una metáfora sobre la velocidad y el diseño.

Inciendiando nuevamente sobre los marcos del concepto arquitectónico se destaca *The collectivity Project* (2005), una maqueta de grandes dimensiones concebida para el montaje con “legos” dejando al criterio del público su construcción³²⁴, el resultado consiste en una ciudad blanca a partir de un modelo preconcebido generando la participación y el diálogo en el espacio público.

Ante la investigación estética de Eliasson, particularmente la dedicada a los efectos lumínicos³²⁵ que se presentan en pequeños pabellones como

³²⁴ U-TURN Quadrennial for Contemporary Art, Copenhagen (2008) y en la 3ª Trienal de Tirana, Albania (2005)

³²⁵ Véase la obra de los arquitectos Décosterd & Rahm, que aplican razonamientos con base en la física, química, biología, electromagnetismo, o los cambios climáticos, les permiten obtener ambientes energéticos entre la arquitectura, el ambiente y nuestro organismo. También ante este género de utilidades no podemos descartar uno de los ejemplos más destacables en la utilización de elementos o ambientes “atmosféricos”, la obra *the blur building* (2002) realizada por el *Studio Diller & Scofidio*, ha constituido un hito en las adopciones innovadoras del arte contemporáneo, la construcción (60 x 100 x 20 m) consiste en una estructura con rampa, los visitantes se instalan en dicha plataforma a cielo abierto y disfrutan de un efecto de niebla

ambientes de la contemplación, no podremos dejar de relacionar estas cualidades con las obras del artista norteamericano anteriormente mencionado **James Turrell**, que persigue desde la década de los sesenta un refugio de lo ancestral trasladando desde el *land art* un diseño cuidadoso para la obtención y conducción de los fenómenos naturales (la luz por excelencia) en la arquitectura del pabellón.



Olafur Eliasson, *Ice pavillion*, 1998

La dimensión heterogénea que nos demuestra la obra de Eliasson comprueba la búsqueda en relacionar lo estructural, en modelos inspirados de la naturaleza y fenómenos asociados (aunque simulados) y percibir que tales fenómenos participan de una estructura interna e intrínseca que puede ser adaptable hacia las dimensiones humanas, hacia la realidad de lo cotidiano. Sus obras, siendo exploradas como fenómenos escultóricos precisan de introducir al espectador en arquitecturas de efecto cósmico, algo situado entre el planetario y la parafernalia de dispositivos técnicos que se suelen encontrar en un museo de las ciencias, su novedad reside en no explicar, pero en sentir y hacer parte del proceso recurriendo a la geometría y la poesía.

posibilitado por la extracción del agua del lago y diseminada en spray a partir de varios puntos, de acuerdo con las condiciones atmosféricas del entorno como la temperatura, humedad, velocidad del viento y dirección la niebla cambia de expansión.



Diller & Scofidio, *the Blur building*, 2002

En una constante aproximación a los espacios del ilusionismo y la desorientación, nos hemos cuestionado porqué razón gran parte de los artistas contemporáneos recurren al concepto de habitación como un sinfín de metáforas existenciales, burlescas, cómicas y de fantasías también del imaginario colectivo y del efecto sorpresa que desencadena aportaciones nuevas y desmitificadas. Una de esas obras, que reúne a través de la ilusión la multiplicidad de los espacios, es la del artista argentino **Lendro Erlich** (1973). Su obra *La torre* (2007), construida en la plaza Nouvel del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia, consta de una torre con varios pisos, ventanas e interiores que simulan un edificio corriente, lo esencial en esta obra es el modo lúdico de “penetrar” y a la vez ser penetrado por el bloque, mediante un juego de espejos que permiten por efecto óptico las situaciones imposibles resultado de la incorporación al mismo por el público que se asoma desde otros locales, este tipo de instalaciones requieren de la participación del público, fundamentalmente buscando efectos, quebrando la cotidianidad. Otra obra realizada por Erlich con semejantes objetivos, es *Carrousel* (2008) donde se construye un entorno doméstico que gira literalmente sobre su eje invitando al usuario a un juego de desorientación.

La integración a través de interferencias entre las esculturas ubicadas en el espacio público y la construcción de entornos habitables, constituye una

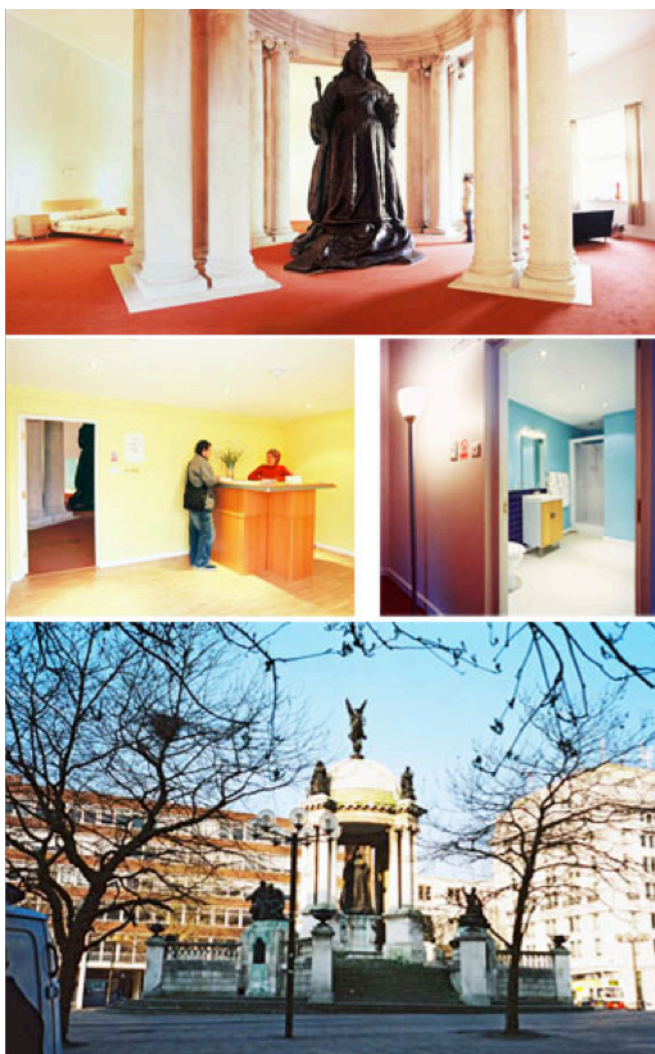
importante referencia en la obra del artista japonés **Tatzu Nishi** (1960), su estrategia consiste en construir pequeñas habitaciones a la integración de monumentos inaugurando una estética “neo-surrealista”, lo hace desde la construcción de una habitación a través de un poste de iluminación pública o ofreciendo “cobijo” a las estatuas públicas dedicadas a figuras de poder o alegorías en distintas ciudades.



Lendro Erlich, *La torre*, 2007

Construir habitaciones con andamios que desde el exterior simulan un trabajo de restauración que albergan esculturas que están en el espacio público para ofrecerles un “hogar” provisional, la imagen resulta en una anécdota desconcertante y cómica, aparentando que en este espacio habita la estatuaria o el dueño de una habitación momentánea con gustos decorativos exquisitos, el artista ofrece al público la oportunidad de obtener una aproximación y cotidianeidad a obras que están habitualmente instaladas en sus plintos pétreos o conjuntos arquitectónicos que los resguardan, metafóricamente algunas de estas construcciones públicas ostentan la función de hotel. Resulta interesante como Nishi explora un contenido de arte en el espacio público como lo son las estatuas de plazas o incluso en la cima de una catedral (*ángel*, 2002) para convertirlos en habitaciones cálidas, de diseño, con

mesas, sillas, estantería y demás útiles. Una de sus efímeras construcciones que pretendemos destacar es *Villa Victoria* (2002) donde se ha posibilitado un contacto personal con un monumento de 1902³²⁶ dedicado a la reina Victoria en Liverpool, contando con recepción, cuarto de baño y habitación debidamente decorados como para una estancia pasajera.



Tatzu Nishi, *Villa Victoria*, 2002

³²⁶ Escultura de Charles John Allen, equipo de arquitectos Frederick More Simpson, Edward Willink y Philip Coldwell Thicknesse

Otra de las obras que nos ha despertado la atención ha sido *tama* (2001) que incorpora una de las bolas de billar de Claes Oldenburg y Cosje van Brugen realizadas para el Proyecto Escultórico de Münster, Nishi realiza nuevamente una habitación particular para la misma, convirtiendo su obra en citación, ante ésta nos quedamos con una sensación de escala abrumadora pues la bola ocupa gran parte de la habitación ocupando en altura la misma longitud. En el entorno urbano, normalizado por edificios de escritorio Nishi realiza *chery in the sky* (2006) construye una habitación en la cima de uno de estos edificios en la ciudad de Tokio con el fin de colocar a una estatuilla existente de un hombre a caballo en un contexto lúdico, aparece por encima de una cama transformando su anterior espacio aéreo en una habitación de sueño infantil.



Tatzu Nishi, *tama*, 2001



Richard Wilson, *Turning the Place Over*, 2007

Esta especie de intervenciones lúdicas que presentan nuevos desafíos en las interferencias escultura y arquitectura podrán continuar en obras como las de **Richard Wilson** (1953), que destaca por una obra relacionada con la transformación de los habitáculos (espacios arquitectónicos), sobretodo el automóvil, viene siendo utilizado como una metáfora juguetona para la realización de sus obras. La que destacamos en esta ocasión se impone como una característica y paradigmática intervención, *Turning The Place Over*

(2007), insertada en la fachada de un edificio de Liverpool³²⁷. En ella, el artista parece jugar con los conceptos de deconstrucción al realizar un corte de intersección circular (8 m de diámetro) que escavada en el interior del mismo permite a través de un ingenioso mecanismo la rotación vertical y circular de la sección recortada, que a modo anecdótico nos recordaría la obra *conical intersect*, realizada en París por Gordon Matta Clark (1975).

Nos gustaría terminar estos ejemplos con la obra del escultor **Manfred Pernice** (1963), que realiza una obra correspondiente al interés sobre arquitecturas desde una serie en maquetas³²⁸ de pequeñas dimensiones, *sin título* (1993-95) generadas esencialmente en cartón con un diseño “totémico” e inacabado y que en algunos casos nos recuerdan la arquitectura del *bunker*, guardan la inscripción dibujada de su planificación y el collage de elementos publicitarios, manteniendo un diseño básico y materialidad de aparente precariedad, estas obras corresponden a un modernismo anónimo, como clichés temporales que son ahora mezclados. Sus relaciones de proporción no parecen corresponder a una futura construcción asimilable al cuerpo de los usuarios. Pernice ha llevado esta fórmula constructiva a diversas instalaciones y a construcciones en el espacio público en constantes referencias a estructuras de la ciudad (sobretudo Berlín) inventando nuevos modelos o proposiciones escultóricas a través del “ensamblaje” arquitectónico:

“El concepto de Pernice es el lugar que se puede transportar, construir o montar en una estantería”³²⁹.

El conjunto de obras que han sido analizadas indican las direcciones de un *modus operandi* familiar al proceso y proyecto de diseño, esta evidencia ha pautado el hilo conductor y denominador común de nuestras opciones. La mayoría de las mismas expone una racionalidad constructiva muy próxima a un

³²⁷ Obra comisionada para la bienal de Liverpool (2007)

³²⁸ Véase el 2º capítulo dedicado a modelo y maquetas

³²⁹ RIEMSCHNEIDER, Burkhard; GROSENICK, Uta: **ARTE ACTUAL**, Taschen, Colonia, 2001. pp. 122/123

entorno de conocimientos técnicos que resultan en distintas adopciones de intervención urbana, desde la deconstrucción, lo anecdótico, evocación de la memoria, la participación activa, lo utilitario, o la pura metáfora de habitación alternativa, la meta general de estas obras en el espacio público consiste en reflexionar acerca de los cambios en la historia de la ciudad sin olvidar su característica principal de “penetrabilidad” que conlleva a diseñar en función de la ocupación y utilización por el cuerpo, habitar y ocupar temporalmente estos espacios de transición que se inscriben en el paradigma del arte y la vida, del ejercicio de apropiación y transformación de lo cotidiano.



Manfred Pernice, *Park – Dose*, 2000; obra en la Documenta de Kassel, 2002

3.1.1.2 - Propuestas artísticas desde el arquitecto

Desde el punto de vista de la concepción de algunas obras realizadas en el espacio público, nos ha interesado contextualizar la vertiente creativa del arquitecto como operador estético y diseñador del acontecimiento de lo cotidiano, desde la modernidad hemos visto como en variados ejemplos ocurren este diálogo entre un compromiso social de la arquitectura y su experimentalismo propio del campo artístico, lo que los últimos treinta años han demostrado es la capacidad e interés demostrado por este profesional como un catalizador del fenómeno artístico, revelando y correspondiendo entre una oscilación del programa funcional adscrito a sus cualidades profesionales y un programa artístico que recupera el sentido de la arquitectura como arte. Si por un lado, los ejemplos mencionados anteriormente pretenden hacer el “guiño”, provocar la desorientación, el efecto sorpresa y la inestabilidad generalizada contra los valores de lo cotidiano, las siguientes aportaciones participan de una ponderación y equilibrio, insertadas en el “genoma” del proceso y proyecto arquitectónico.

Ante estas obras se dibuja una compleja dilución de fronteras, dicha dilución es la constatación de que algo ha cambiado, la progresiva transformación de obras de arte público han potenciado éste interés por el arquitecto en adoptar por un lado un recurso poético y por otro un recurso crítico enmarcando sus propuestas alternativas entre la ya iniciada teoría del campo expandido hacia la década de los sesenta por la intuición de los artistas y la lección recibida por generaciones de arquitectos con la sensibilidad de aprenderlas, en todo caso es importante aquí referir que se han retroalimentado a lo largo de la aventura creativa.

A pesar de con ello las propuestas presentadas destacan por la innovadora capacidad de ofrecer nuevas preocupaciones en el espacio público,

aunque no se trate de estrictamente un “arte público” y aquí recordamos la cuestión de un arte empeñado en la consolidación crítica de los sistemas sociales, más bien encontraremos casos de un “arte en el espacio público”, con cualidades *site specific* herederas de la convulsión crítica de los artistas de la posmodernidad (Matta Clarck, Serra...), arquitectos y diseñadores que han desarrollado dentro de sus disciplinas soluciones prácticas y diferenciadas de su práctica más ortodoxa.



Didier Fiuza Faustino, *H BOX*, TATE Modern, 2008

Ante esta interesante consolidación, presentaremos algunos de los artistas (arquitectos de formación) que han realizado obras tanto en el espacio público como en la presentación de prototipos, habitáculos e investigación inherente en su obra. **Didier Fiuza Faustino** (1968), es un arquitecto que divide su situación creativa entre el arte y su profesión, en 1996 crea el “Laboratorio de Arquitectura, Performances y Sabotajes” (L.A.P.S.), más tarde, en 2002, el “Bureau des Mésarchitectures” que continua en la actualidad en la elaboración de proyectos de índole innovadora entre las potencialidades ofrecidas por el cuerpo y la arquitectura, sobretudo por la acción del cuerpo removidas en las arquitecturas que los han definido. Como ejemplo de esta relación podemos citar su obra (G)HOST IN THE (S)HELL (2008), diseñada

específicamente para el *Storefront for Art and Architecture* en Nueva York. *H BOX*³³⁰ es un innovador habitáculo destinado a la proyección y promoción de videoarte para 8 artistas³³¹, diseñado por Fiuza Faustino, esta estructura permite acomodar un número limitado de personas para el visionado de la imagen con funciones expositivas y cualidades de montaje y envío práctico. Resulta como una cámara receptáculo que ha sido ubicada en museos como TATE Modern, la *H-BOX* fue conocido por primera vez en el Centre Georges Pompidou de París en Noviembre de 2007 y desde entonces ha estado presente en el MUSAC, Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León, en MUDAM, Luxemburgo e recientemente en la *Triennale de Yokohama*, Japón.



Didier Fiuza Faustino, *Stairway to heaven*, 2001

³³⁰ Alice Anderson, Yael Bartana, Sebastián Díaz-Morales, Dora García, Judit Kúrtag, Valérie Mréjen, Shahryar Nashat, and Su-Mei Tse. Este tipo de arquitecturas como hemos visto en el capítulo 2 siguen una línea relacionada con la producción en masa de la vivienda, la *dimaxion house* de Fuller podrá ser su arquetipo pero también se ha continuado en la década de los sesenta con el diseño de **Matti Suuronen** (1933), en su *futuro home*, 1968.

³³¹ <http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/hbox/> [último acceso 20-11-2008]

Stairway to heaven (2001) es un obra realizada en Castelo Branco (Portugal) por **Fiuza Faustino**³³² que enmarca una valiosa relación de interferencia entre escultura y arquitectura, una de las raras propuestas *arch-art* en el espacio público de este país, el arquitecto se enmarca en una disciplina que ha necesitado de la coordinación entre otros profesionales como el urbanista, el sociólogo, el paisajista, creemos que el papel del “artista público” corresponde a esa afinidad. Un obra explícita sobre lo habitable, considerando que la estructura de su totalidad sea en hormigón relaciona la subida en escaleras como local de encuentro y seguridad, de la dislocación entre un sitio y el otro. Fiuza Faustino pretende una obra que no sea una “escultura”, no tiene el propósito de ser un hito y que pueda representar la voluntad individual en su utilización momentánea de marcar un territorio propio, un espacio propicio a la soledad personal. Sabemos que con el tiempo, el lugar se hace significar a través de lo que se ha construido con el propósito o sin él, la relación entre público y la obra pública encuentra en este contexto una utilidad de acción intimista. En este mismo contexto cabe destacar una obra semejante pero realizada por el escultor portugués **Pedro Cabrita Reis**, en *Homenaje a Azeredo Perdigão* (1996), este artista ha tenido una importante relación con la instalación de metáfora arquitectónica, el concepto de construcción es en la mayoría de los casos lo principal. El monumento de que hablamos en este momento es dedicado a Azeredo de Perdigão³³³ ubicado en los jardines de la *Fundação Calouste Gulbenkian* en Lisboa, y consiste en una escultura como pequeño “edificio” en construcción (como metáfora en consistente realización de cualquier obra humana) realizado en hormigón de tres pisos, el primero accesible al público y el segundo sin accesibilidad que

³³² BUREAU DES MESARCHITECTURES, equipo creativo : Didier Fiuza Faustino, Pascal Mazoyer. Collaborators : Nicolas Hugoo, Xaver Marschalek, Philippe Smith. Construcción : Lovarte Lda Cliente : Ministério da Cultura, obra premiada en arte público contemporáneo (Premio Tabaqueira, 2001)

³³³ Azeredo de Perdigão (1896–1993) demócrata republicano y abogado portugués, fue el 1er presidente (vitalicio) de la Fundación Calouste Gulbenkian, cargo que ocupó 37 años. Gracias al empeño de Azeredo fue construida la fundación del filántropo Gulbenkian, un millonario armenio coleccionador de arte, la fundación es considerada hoy en día como la más importante en Portugal y tiene una referencia internacional de gran relevancia.

contiene escaleras hasta el último, un espacio aéreo sugerido. Son visibles algunos aspectos relacionados con el concepto de casa en sus paredes de abertura proporcional dibujando puerta y ventana, como detalle, el segundo piso contiene un pozo (representando como metáfora la vida), sus cualidades *site specific* están ciertamente enmarcadas en la adopción del hormigón visto que la arquitectura del edificio³³⁴ de la fundación representa uno de los hitos en referencia a este género. Este es uno de los raros casos de un monumento con cualidades arquitectónicas y escultóricas que se aproximan a nuestras problemáticas en Portugal³³⁵. Lo que Fiuza Faustino permite al público es la utilización del pequeño espacio arquitectónico aludiendo a una metáfora funcional al contrario de la propuesta de Cabrita Reis que la alude sobretudo hacia el simbolismo, estos dos casos de ambigüedad constructiva entre dichas disciplinas nos permiten validar desde donde son lanzados sus principios, desde la arquitectura del primer autor y desde la escultura desde el segundo.

Desde esta experiencia en el espacio público Fiuza Faustino continua con proyectos para “micro públicos” creando entornos para la reunión y la intersección de ideas en la comunidad, el enfoque es metafórico y en ello podemos realizar parentescos con los propósitos de artistas como Dan Graham o Rirkrit Tiravanija, los títulos de proyectos como “Urban Reanimation device”, “gathering shelter” (2006) o “Social landmark” (2006), consisten en un juego con las apropiaciones de un ideal situacionista y visionario, entre lo lúdico y lo político como constantes en la activación de la posibilidad o alternativa de vida³³⁶. Este género de activación de la esfera pública, es lo que hace a su vez,

³³⁴ Proyecto elaborado por Ruy Jervis d’Athouguia, Pedro Cid y Alberto Pessoa, la obra fue inaugurada en 1969 y consiste en una arquitectura de gran unidad y sobriedad a la que se compagina una elaborada atención sobre los jardines circundantes, éstos a cargo de los arquitectos paisajistas Gonçalo Ribeiro Telles y Antonio Viana Barreto. Con una configuración en paralelepípedo y utilización del hormigón en gran parte de su construcción, pretendía a su vez inmortalizar el espíritu del coleccionista Calouste Gulbenkian. Es considerado un hito de la arquitectura de museo en Portugal, distinguido con el premio Valmor en 1975

³³⁵ Para un estudio apropiado al contexto luso en arte público, véase: REGATÃO, José Pedro: **Arte Pública e os novos desafios das intervenções no espaço urbano**, BOND, Quimera Editores, Lisboa, 2007.

³³⁶ Véase: <http://www.mesarchitecture.org/> [último acceso 13-03-2009]

el colectivo francés **EXYZT** que empezó su actividad con cinco arquitectos en 2003, sus instalaciones públicas corresponden al deseo situacionista de fabricar situaciones bajo una concepción de arquitecturas efímeras construidas a base de andamios que nos recordaran el deseo de las ciudades elevadas y megaestructuras de Yona Friedman. Hoy en día, el colectivo es un resultado de plataforma pluridisciplinar que ha contextualizado la función comunitaria con modelos entre el entretenimiento y la recuperación de hábitos locales.

Nos gustaría de referir uno de los proyectos realizados, *The Dalston Mill* (2009) que tuvo lugar en Londres como una extensión de la exposición *Radical Nature* en el Barbican Art Center. Consiste en una recreación de la obra *Wheatfield - A Confrontation, Battery Park Landfill* (1982) de **Agnes Denes** (1938) cuando la artista decide plantar un campo de trigo en Manhattan con la finalidad de contrastar entornos, al traer hacia los espacios urbanos algunos aspectos de lo rural y con ello la naturaleza. La propuesta de EXYZT se basa en esta reproducción generando un sistema micro-social, en un espacio en desuso de la ciudad de Londres se plantó de igual forma un pequeño campo de trigo (20 m.), que en distinción al proyecto de los ochenta se ha construido un molino de viento alternativo e instalaciones sanitarias y comunes, así como el horno para cocer el pan, toda esta potente sinergia social está activada bajo la idea de permuta entre la “situación” llevada a cabo por el colectivo y los residentes locales y visitantes, dinamizando actividades para niños, danzas multiculturales y manteniendo un diálogo constante en torno a la idea de reanimar zonas inertes de la ciudad.



Agnes Denes, *Wheatfield - A Confrontation, Battery Park Landfill*, 1982

Las utilizaciones pragmáticas elaboradas por el lenguaje escultórico han mejorado exponencialmente la calidad de diversas construcciones en el espacio público por parte del arquitecto sensible, esto demuestra por un lado, la importancia sobre interpretación y carga metafórica que pueden tener en la vida diaria estas construcciones, sin encasillar en la poco justificada adopción de soluciones estándar y la de no atender a principios socialmente estructurales con la pertinencia de lo “global”. Arriesgar ante estos intereses significa aportar innovación estética a los espacios de habitabilidad temporal, dignificando a la gente que los utiliza respondiendo a la dialéctica de la intimidad arquitectónica.



EXYZT, *The Dalston Mill*, 2009

Como ya hemos señalado anteriormente (véase el capítulo 2.4), el diseño de construcciones relacionadas a la hegemonía del pabellón es visible en la adopción de soluciones prácticas parte de éstas están siendo desarrolladas en el ámbito académico³³⁷, las facultades de arte, diseño y sobretodo las de arquitectura, han pactado con la experimentación libertaria de

³³⁷ Ante este tipo de colaboraciones, nos gustaría citar a EVOLVER *The Viewing experience* (2009) creado por estudiantes de 2º curso de arquitectura en el Studio ALICE de la Escuela Politécnica Federal de Lausanne (EPFL), este proyecto consiste en la construcción de una *folie* de madera en las montañas suizas que permite a los usuarios un recorrido cíclico a través de su interior ofreciendo una experiencia panorámica del fantástico entorno natural envolvente. Véase: http://www.youtube.com/watch?v=d3MNDyxSews&feature=player_embedded# [último acceso 20-3-2009]

construcciones herederas de las *follies*, y contextualizadas nuevamente en entornos naturales o urbanos, para ello, nos gustaría recordar el ejemplo de la torre Kupla Lokout, situada en el zoológico de Helsinki concebida por estudiantes de la *Helsinki University of Technology*, bajo un concurso en 1999 para la creación de una arquitectura que permitiera aprovechar las vistas desde la isla Korkeasaari, el proyecto vencedor fue construido en 2002.



Torre Kupla Lokout, 2002



EVOLVER, *The Viewing experience*, 2009

En este sentido, **Monika Gora** (1959) es una arquitecta paisajista que concibe desde 1988 una integración de los elementos arquitectónicos pensando el paisaje y su lectura social, en vez de adoptar soluciones de mercado ha creado ejemplos personales para soluciones de mobiliario urbano, pabellones, iluminación pública con recursos inventivos de construcción aproximada al carácter escultórico. El espacio público recibe conceptos como el de *The glass Bubble* (2006), una estufa con forma poco convencional concebida para la reunión esporádica, su interior contrasta con la escasa vegetación circundante, combate los vientos fríos del invierno en frente al mar y está situada en una calle que reparte pequeños edificios siendo éste un espacio diseñado para la comunicación, el placer y el cobijo, es por lo tanto, punto de encuentro, la plaza pública cubierta como edén particular.



Monika Gora, *Bus stop Shelter 1*, 1998

El abrigo ha sido un concepto referencial al artista y al arquitecto, y en este contexto, Gora ha concebido *Bus stop Shelter 1, Norrland* (1998) con un efecto pretendidamente contrastado sobre el paisaje nórdico donde impera la nieve, consiste en una parada de autobús de efecto cálido y protector para sus

usuarios, recordemos que la parada de autobús ha sido una construcción en el espacio público predilecto a la atención de muchos artistas que trabajan sobre el género *arch-art*, desde Vitto Acconci, Dennis Oppenheim, Dennis Adams o de empresas de arquitectura como **Nio architecten**, que es un reconocido *studio* holandés que se ha distinguido en el diseño de una parada de cualidades escultóricas de “efecto Niemayer” (*Fluid Vehicle – The Amazing Whale Jaw*, 1999–2003), de efecto “blob design”³³⁸ está construido en su totalidad por el empleo de materiales sintéticos y se cree que es la más grande construcción de este tipo, permite un resguardo dominante, orgánico y fluido con el entorno, ante esto participamos de un encuentro entre un elemento urbano de cualidades escultóricas, por ello representa un hito en el sitio de su acogida.



Monika Gora, *The glass Bubble*, 2006

³³⁸ Conjugación de elementos redondeados, esféricos y elípticos, utilizado en gran medida por la actual arquitectura y diseño *high tech*, sin aristas definidas pretende una envolvente general de las superficies, un recorrido sin fin ni cortes.

En relación a este ejemplo nos gustaría apuntar otro más que resulta del diseño constructivo y representa una de las soluciones de tráfico en la ciudad, insertado en el *master plan* de Curitiba con sus innovadoras paradas de autobús constituidas por una plataforma de acceso al servicio de transporte público de la ciudad, permitiendo una organizada gestión sobre los movimientos, ante esto, la ciudad ha sido considerada como la capital ecológica de Brasil, esta metáfora de la protección y el viaje puede ser utilizada de un modo pragmático o crítico.



Nio architecten, *Fluid Vehicle – The Amazing Whale Jaw*,
1999 - 2003

Relacionando estos ejemplos de construcción “sintética” que confieren un proceso de estandarización y normativa celebrados por la disciplina de la arquitectura y del diseño, y de un cierto desvío que ofrece el artista a pesar de respetar y expandir sus cualidades estéticas y funcionales con los siguientes casos de postura precaria, organizada según sus principios de caos y libertad creativa.

Si consideramos como ejemplo la parada de autobuses *Bus Home* de Dennis Oppenheim y la diseñada para el entorno urbano de Curitiba,

disponemos de la misma función con diferentes razonamientos estéticos y simbólicos, pero también en programas de intención muy distintos, la del arte y del diseño industrial como dispositivos orientativos en el entorno urbano.



Parada de autobús en Curitiba, Brasil

Los experimentos poético-utilitarios desarrollados con el objetivo de la vivienda alternativa como los presentados por **Studio Dré Wapenaar** (Rotterdam), representan ese romanticismo de equilibrio con la naturaleza. Esta empresa que ostenta el nombre del diseñador, fue fundada en 1961, y el desarrollo de sus proyectos, según Wapenaar, cruzan concientemente entre la arquitectura, el diseño y la escultura. Hacen parte de su campo de trabajo la construcción de pabellones y pequeños compartimientos o habitaciones. En la actualidad sus proyectos asumen un carácter evolutivo hacia el uso personal y la fabricación en serie preocupada con la dimensión corporal de habitáculos

recreativos³³⁹ que disponen de una gran libertad de soluciones formales y cromáticas.

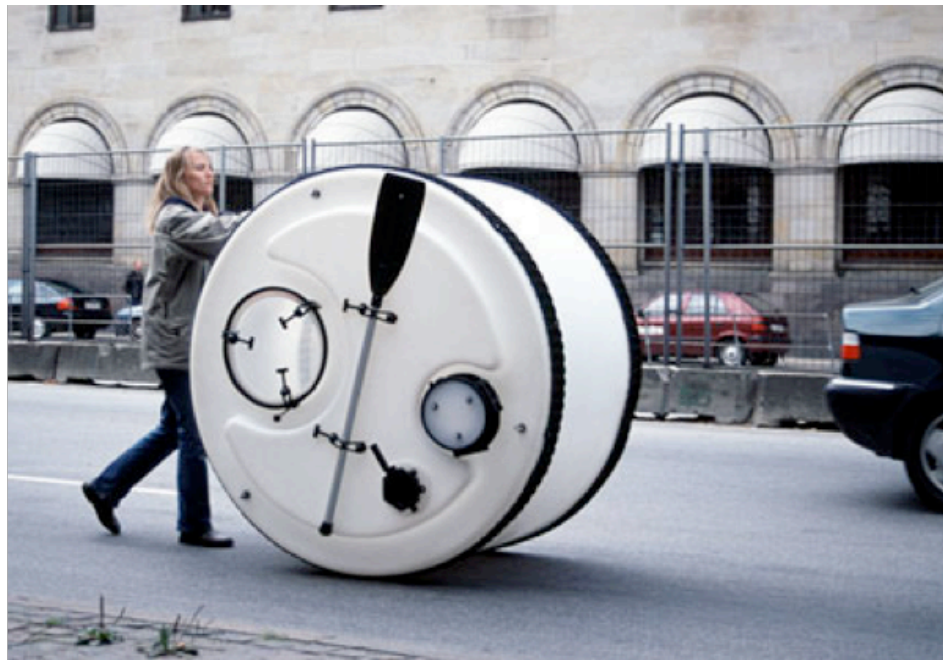


Studio Dré Wapenaar, *4 Grand Piano Pavilion*, 2005

Las estrategias de movilidad ocupan la base de gran parte de sus proyectos, y resulta importante destacar, que artistas de generaciones anteriores como Haus Rucker, Coop Himmelb(l)au, Hans Walter Müller, entre otros, habrán influido en este género las adopciones arquitectónicas para su utilización en el espacio público. Wapenaar organiza a la vez un plano comercial ofreciendo alternativas de habitabilidad a los usuarios menos ortodoxos y concientes de una cultura nómada, ecológica y experimental, este género de investigación está en sintonía con el diseño adoptado por

³³⁹ En este ámbito, otro colectivo con la designación de **Architects of Air**, realiza un interesado desarrollo de las capacidades lúdicas de la construcción efímera que provoca situaciones, se puede hacer claramente una relación paralela a las desarrolladas por el *Event-structure Research Group (ERG)* insertados en la experiencia como arte en la década de los sesenta (véase capítulo 2.2) o aún con las propuestas de los ambientes de Verner Panton.

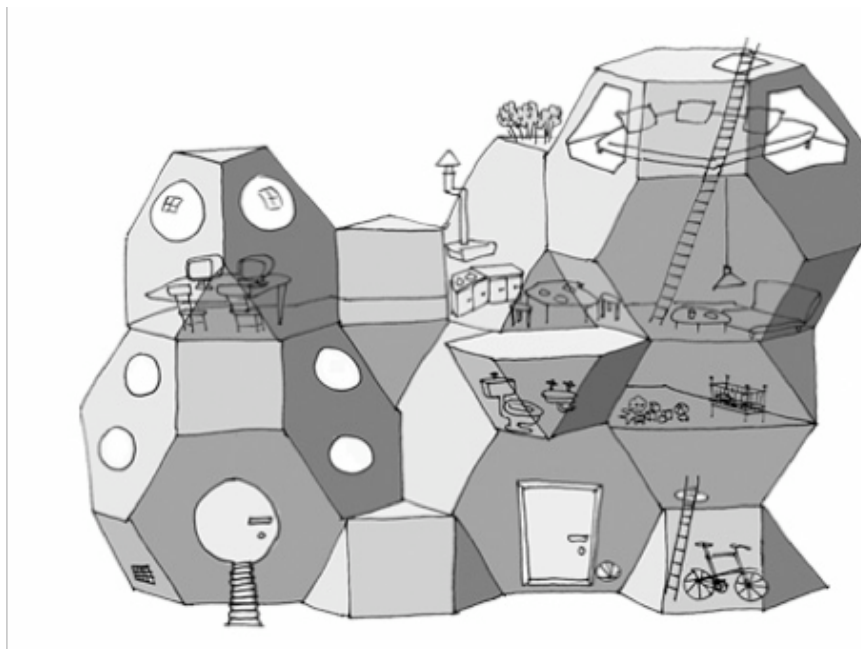
arquitectos como Andreas Wenning, Andrea Blume, Andreas Vogler, N55, Sean Dodsell, entre otros.



N55, Snail Shell System, 2001

Muchas de las intenciones del arquitecto con las cualidades inventivas en lo que toca al deseo de la habitación y movilidad, como hemos tenido oportunidad de comprobar en capítulos anteriores, dedicamos a este compromiso de innovación entre arquitectura y tecnología. Destacamos un colectivo que en la actualidad desarrolla este género de incursiones desde 1994 el N55, fundado por la pareja danesa Ion Sorvin y Ingvil Aarbakke, en la actualidad Ion Sorvin y sus colaboradores continúan con N55, después del fallecimiento de Ingvil considerada como la creadora conceptual del colectivo. Los proyectos de N55 derivan de la versión utópica de comunidades autosuficientes que pretenden realizar viviendas, invernaderos, coches de pedales, todo esto conjugado con el ideal de la ecología.

N55 ha realizado varios proyectos³⁴⁰ de entre los cuales destacamos, micro Dwellings (2005), que constituyen unidades mínimas de habitación, nuevamente, ante este contexto, se realiza un puente conceptual de inspiración en ingenierías (Buckminster Fuller) adaptadas.



N55, *Micro Dwellings*, 2004

El proyecto más reciente de N55 es su fabulosa Walking House (2008), parece haber realizado parte de la utopía de la visionaria Walking City de Archigram. La “casa caminante” de N55 consiste en un micro entorno para cuatro personas diseñado de forma celular, pues con varios módulos en sobreposición se pretende crear una comunidad para cumplir el concepto de totalidad (Walking collective). El proyecto de Walking House ha sido

³⁴⁰ Se podrá tener acceso a la totalidad de sus obras así como a los manuales de las mismas en <http://www.n55.dk/> [último acceso 05-06-2008] y AARBAKKE, Ingvil; SORVIN, Ion: **N55 BOOK**, Pork Salad Press and N55, Copenhagen, 2004.

desarrollado con la ayuda de científicos del MIT y dispone de seis piernas hidráulicas que dislocan lentamente (60 m. por hora) el entorno habitable, su autonomía es posible debido a la utilización de energías limpias, dispone de paneles solares situados en el techo y según N55 podrá ser una de las soluciones de habitación nómada, su coste podrá llegar a los 35.000 €, un ordenador controla toda la operación, por otro lado tiene la particularidad de ofrecer la dislocación en periodos de crecida de las aguas pudiendo elevar sus piernas ofreciendo seguridad.



N55, *Walking House*, (Walking Collective), 2008

En una concepción global su proyecto LAND sitúa pequeños módulos (17) que se pueden encontrar a través de su posición en coordenadas específicas (San Diego EUA; Les Arques, Francia; Appenzell, Suiza...):

"There is no meaning in talking about art without imagining persons, their behaviour, things and concrete situations. When one wants to talk about art, one must therefore talk about: persons and their behaviour with other persons and things in concrete situations. As a precondition that these persons are actually practising this behaviour at all, one has to imagine that they are experiencing it as meaningful. From this follows that one has to talk about: persons and their meaningful behaviour with other persons and things in concrete situations"³⁴¹.

Creemos que en general los arquitectos con esta predisposición de estética social y programa humanizado, conciben sus proyectos atendiendo a ciertas carencias provocadas por las ciudades.



Sean Godsell Architects, *The Future Shack*, 1999

El equipo de arquitectos australianos **Sean Godsell Architects** que efectúan una realización de proyectos domésticos y a la vez desarrollan una línea específica de mobiliario urbano donde incorporan una sensible dedicación hacia los *homeless* y la producción en masa de arquitecturas prácticas (*The*

³⁴¹ "No tiene sentido hablar de arte si no imaginamos personas, sus comportamientos, cosas y situaciones concretas, por lo tanto, si queremos hablar de arte, tenemos que hablar de: personas y de las formas como interaccionan con otras personas y objetos en situaciones concretas. Como precondition de que estas personas estén realmente adoptando este comportamiento tendremos que imaginar que están para experimentarlo de forma significativa. Por ello, tendremos de hablar de: personas y la forma significativa como éstas interaccionan con otras personas y objetos en situaciones concretas", (traducción propia) "Art & Reality", manifiesto N55. Véase: http://www.n55.dk/MANUALS/DISCUSSIONS/N55_TEXTS/ART_REALITY.html [último acceso 04-03-2009]

Future Shack, 1999) para el apoyo en planos de emergencia a catástrofes naturales³⁴², como terremotos, tsunamis, o tormentas. Denotan su responsabilidad como creativos en respuesta a los intereses humanos de la sociedad. Estas arquitecturas de “auxilio”, a la par de proyectos de otros colectivos expuestos anteriormente, son auto-sostenibles y disponen del uso de energías renovables, agua y una versatilidad necesaria para un rápido transporte, permanencia y logística.



Architecture & Vision, *Mercury House One* (interior), 2009

Andreas Vogler y **Arturo Vittori** forman *Architecture & Vision (AV)*, un colectivo que desarrolla investigaciones entre el diseño y la arquitectura para conceptos aeroespaciales y aplicaciones terrestres³⁴³. Lo que nos ha llamado

³⁴² Véase en comparación la línea de trabajo del arquitecto australiano **Andrew Maynard** que ha desarrollado un concepto de habitación/apoyo portátil, el coche BOB (2006), que podrá cumplir entre varias funciones, la de una pequeña enfermería de campaña.

³⁴³ Algunas propuestas por este equipo sobrepasan las cualidades tradicionales del arte público pues relacionan de forma coherente los aspectos escultóricos y arquitectónicos con los científicos, no se trata de ficción científica sino de aportaciones fácticas como en el caso de su “kineticpavilion”, una escultura pública que interacciona con el sol, el viento o las personas en su alrededor, sus movimientos motorizados son alimentados por tejidos fotovoltaicos. Los proyectos de *Architecture & Vision* representan una panorámica distante de la utopía y lanzan una renovada posibilidad tecno-romántica que particularizaba la carrera espacial de los sesenta, lejos de la

la atención en las obras presentadas, es su calidad de diseño, pues con esta depuración e higiene confían que la arquitectura (en general) deberá cumplir sus objetivos de calidad de vida para con sus usuarios, no descartando la posibilidad de vivir en entornos espaciales.

AV se inspira en las formas de la naturaleza y concibe sus proyectos con base en un modelo de progreso científico hacia la movilidad, sostenibilidad y exploración visionaria. Uno de sus resultados más recientes es un habitáculo/contenedor fácilmente trasladable, denominado *Mercury House One* (2009), está diseñada para la naturaleza o la ciudad, y remarca por su extraordinario diseño que mezcla innovación y tradición, una de sus particularidades es la concepción de su carapaza realizada en mármol blanco de Carrara, lo que torna inesperado ante el diseño “futurista” presentado, por la noche, debido a su naturaleza translúcida permite emanar la luz, *Mercury House One* pretende de algún modo significar un arquetipo para AV.

El diseño de habitáculos, viviendas y soluciones temporales con fines utilitarios y artísticos ha sido pensado en algunos casos ante el aprovechamiento de unidades prefabricadas y la relación hombre-máquina, ante esta evidencia expresa de la modernidad predicada por arquitectos como Le Corbusier (la “máquina de habitar”) y llevada hasta nuestros días a través de los recursos tecnológicos como la domótica y la industria del entretenimiento, nos referimos a propuestas que utilizan *containers* o similares que ante esto se procure la pretensión de una mejoría de vida. Es cierto que algunos arquitectos y artistas han asumido sus responsabilidades ante el hecho de la masificación productiva, ofreciendo al usuario alternativas de vivienda y transporte con menos peso en la contaminación y desechos aportando positivamente una vertiente ecológica.

parodia y la especulación. Para profundizar más sobre sus proyectos véase: http://www.architectureandvision.com/AV_WebSite/download/G04_GR_CatalogueAV01_091031_Preview.pdf [último acceso 20-10-2008]



Architecture & Vision, *Mercury House One*, 2009

Uno de estos casos es la obra comprometida y desarrollada por el arquitecto norteamericano **Wes Jones** (1958), que utiliza *containers* en la mayoría de sus obras, expresando ante esto en su utilización como un símbolo de las sociedades de producción contemporáneas, considerado como una de las figuras de “architecture machine”, movimiento que en los años ochenta fundamenta una estética en el mundo de la industria y la tecnología. Jones & Partners inician su actividad en 1993 con la utilización de *containers* en propuestas para obras residenciales, empresas o propuestas artísticas bajo su PROg/conTAINER, un programa y filosofía con base en *containers* (20' ISO) de mercancía que utiliza como base de sus construcciones más sencillas o complejas, esta utilización le ha permitido una racionalización de los espacios de la vivienda tomando como punto de partida el aprovechamiento, bajo coste, robustez y versatilidad de conjugaciones con uno o más prefabricados, adoptando entre ellos elementos de mecanización³⁴⁴.

³⁴⁴ Antes de formar su empresa, Jones era responsable por el *Kennedy Space Center Astronauts Memorial*, esto puede explicar parte de su interés por estructuras y dispositivos de mecanización



Wes Jones, *Pro/con package housing system*, 2000

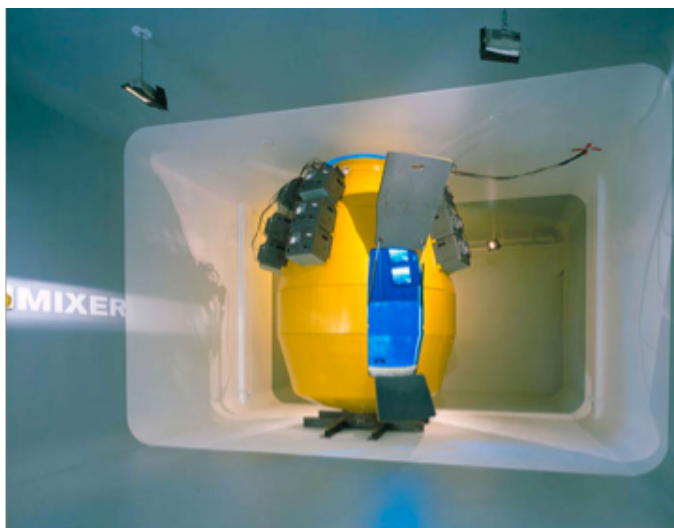
En semejante aportación, como parodia racionalizada al mundo de la superproducción de la actualidad, el colectivo **LOT-EK** desarrolla varios proyectos que se destacan por una convicción constructiva en el aprovechamiento de contenedores con dispositivos electrónicos.



LOT-EK, *INSPIROTAINER*, 2001

anexadas a contenedores, si tenemos en cuenta que un cohete tripulado pasa por esa clasificación.

A título de ejemplo, la oficina de arquitectura ha reinventado el típico *container* aéreo de carga de un avión comercial (utilizado en varias propuestas) en la oferta diferenciada y extrema que representan sus construcciones para el espacio público. Siendo un colectivo de arquitectos que trabajan varias formas de habitar, desde lo residencial, la movilidad, se dedican también a instalaciones artísticas donde demuestran un recurso imperativo de la tecnología para el uso de la comunidad. Lo que mantienen en sus obras es el comentario de infraestructuras existentes y modificadas aludiendo a la reutilización y desvío utilitario.



LOT – EK, *Mixer*, 2000

Una de sus obras artísticas que destacamos es *Mixer* (2000), un habitáculo tecnológico preparado con instalación audiovisual que contiene pantallas, audio, ordenadores y un sistema de supervivencia, el comentario realizado por esta escultura de cobijo resulta sobre las implicaciones de la tecnología y la cultura comercial, en un mundo cada vez más solitario, **LOT-EK** está caracterizada por el componente ecológico y la crítica hacia la cibercultura.

Con sede en Nueva York, procede a una revisión sintomática del cambio en las ciudades y la dilución entre arquitectura y escultura, destacan en sus trabajos apartados temáticos como *Mobile Architecture*, instalación de objetos escultóricos que potencian la relación en el espacio público, un mestizaje de escultura y funcionalismo. Su portafolio³⁴⁵ online dispone de un apartado específico dedicado a las instalaciones artísticas, de las que destacamos en nuestro interés híbrido “arch-art” las obras: *INSPIROTAINER*, *MIXER*, *TV BOX*, *VIDEO TANK*, *VISION TUBE*.

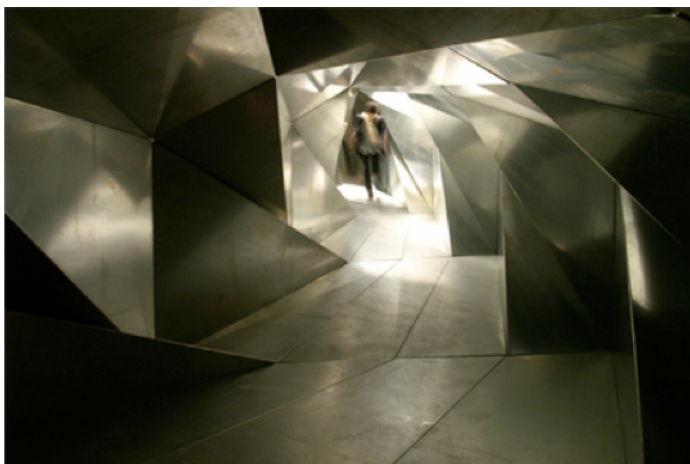


LOT – EK, *Mixer* (interior), 2000

Atelier Bow Wow es un Studio de arquitectura nipón fundado por Yoshiharu Tsukamoto y Momoyo Kaijima en 1992, desarrolla proyectos artísticos para el espacio público a la par de sus proyectos arquitectónicos y de diseño urbano, hemos anteriormente referido a este colectivo que adquiere su nombre del ladrido de perro, esto advierte una adopción de postura de carácter lúdico y apelativo para el tono de sus actividades, de este modo, volvemos a revisar su obra atendiendo al análisis acerca de las interferencias entre escultura, arquitectura y movilidad.

³⁴⁵ Véase: <http://www.lot-ek.com/> [último acceso 28-04-2008]

El atelier Bow Wow ha desarrollado sobretodo proyectos con el interés de reunir a la gente de las calles proporcionándoles a través del diseño de vehículos receptivos y siempre teniendo en cuenta el papel de la movilidad y la asociación como estímulos para la comunidad en la práctica de compartir experiencias. Uno de los proyectos que han motivado la cuestión del “micro público”, un grupo de ciudadanos que libremente participan en sus propuestas performativas, una de las obras con estas cualidades ha sido *White Limousine Yatai* (2003), el *yatai* es un pequeño vehículo que distribuye comida en Japón, con esta cita, ha sido creado una adaptación con el objetivo de atraer a la gente y provocar la interactividad, su longitud permite ofrecer como comedor alrededor de veinte personas, siendo diseñado para ser conducido por una persona, este vehículo causa la admiración y sonrisa del público. Bow Wow tiene como principal interés, reunir en torno a este acontecimiento móvil a un público interesado y participativo, para cumplir su función y ser un verdadero *yatai*, tendrá que servir comida, por ello, se ha diseñado con este propósito y se pueden degustar el arroz blanco, tofu, vino blanco japonés, entre otras exquisiteces, una vez más ha sido a través del carácter lúdico que se ha motivado al público a tener un papel de intercambio, tal vez fundado en las carencias de la sociedad japonesa que cada día conduce sus habitantes a un individualismo afectivo y emocional.



Atelier Bow Wow, *Life Tunnel*, 2008

Por último, nos gustaría de comentar un proyecto desarrollado y que ha tenido lugar en la bienal de Shangai (2002), el *Furnicycle*, es una interesante intervención de movilidad constituida por bicicletas transformadas parcialmente en mesa, silla y cama. El proyecto está creado bajo un enmarcado urbano y relacionado con la grandeza y densidad de los edificios de esta megaciudad, a Bow Wow les ha llamado la atención la enérgica distribución de la gente y la venta de mercancías, así como el aprovechamiento de los espacios públicos como contenedores temporales de muebles, con el sentido de confraternizar, para ello crearon *Chaircycle* (bicicleta-silla), *Bedcycle* (bicicleta-cama) y *Tablecycle* (bicicleta-mesa), con este conjunto de vehículos han tenido la pretensión de fortalecer y expandir el fenómeno cultural ya existente. A través de esta idea, que puede funcionar de forma independiente entre sus objetos constituyentes, como puede formar una amistosa y relajante reunión cívica y cotidiana.



Atelier Bow Wow, *Furnicycle*, 2002

3.1.2 - Construcciones precarias

“En las culturas tradicionales la construcción está guiada por el cuerpo de la misma manera que un pájaro conforma su nido mediante sus propios movimientos. Las arquitecturas indígenas de arcilla y barro que se dan en varias partes del mundo parecen haber nacido de sentidos musculares y hápticos más que del ojo. Incluso podemos identificar la transición de la construcción indígena del mundo háptico al control de la visión como una pérdida de plasticidad e intimidad, y del sentido de la fusión total característica de los asentamientos de las culturas indígenas”³⁴⁶.



Tadashi Kawamata, *Toronto Project*, 1989

Desde finales de la década de los ochenta, hemos asistido a construcciones episódicas donde impera la creación precaria, construcciones que denuncian una insostenibilidad y aparente carencia de estabilidad, a lo mejor, construidas con el objetivo de presentarnos un mundo todo él de precariedad y subdesarrollo, en la generalidad de estos casos, el concepto de

³⁴⁶ PALLASMAA, Juhani: *Los ojos de la piel, La arquitectura y los sentidos*, Gustavo Gili, Barcelona, 2006. Pág. 25

diseño se presenta sin su exquisitez de rigor y elegancia muy propios de las sociedades técnicas. A veces podremos relacionar este tipo de manifestaciones en contextos *nonsense* dignos de ambiente dadaísta, en casos específicos como en el colectivo Gelitin con la exacerbada creación de citaciones lúdicas sobre el accionismo vienés, o aún con las cualidades estéticas del *arte povera*. Ante todo, queremos presentar la actualidad en diferentes ideas sobre el concepto de precariedad relacionada con el tema que nos ocupa y que podrá ser la antítesis de la construcción industrial estandarizada, normativa e higiénica heredera de la modernidad.



Essay d'architecture, 1753

Tadashi Kawamata (1953), las construcciones tipo “nido” de Kawamata nos recuerdan a pequeñas construcciones realizadas por las aves en las copas de los árboles, este artista japonés ha empezado su carrera a través de construcciones formalmente “caóticas” y que siguen un principio intuitivo, el de la construcción natural con asentamiento de suelo, pared y techo. Uno de sus primeros proyectos en el espacio público, ha sido el *Toronto Project* (1989), resultado de un “torbellino” amontonado con extremo recurso a

tablas de madera (su material de elección), la obra se caracteriza por un cuerpo constructivo ubicado entre dos edificios portantes de la ciudad con características clásicas, una obvia y contrastada situación constructiva y alegórica que nos traslada al grabado del *essay d'architecture* de 1753 de Marc Antoin Laugier (referido con anterioridad) en reminiscentes pensamientos acerca de la cabaña primitiva.



Tadashi Kawamata, *Tree Huts*, 2009

Este espacio de la convulsión constructiva realizado por Kawamata puede ser penetrado siendo compaginado tímidamente en alusiones escultóricas que se abren a las cualidades de la arquitectura, o que con ellas dialoga. En la actualidad, el artista ha continuado la construcción de estos enclaves que han adquirido la forma de pequeñas casas o cabañas, inesperados refugios instalados en el “aire” sobre árboles y postes, sus construcciones de acabado “infantil” están inaccesibles al público que apenas disfruta en lanzar una mirada curiosa y atenta a su interior en metáforas de huida para su refugio, “hacer hueco” y poblarlo, la gran parte de sus obras son construidas con un recurso instintivo.



Andreas Wenning, *bauräume*, 2008

Para resaltar algunas de estas pequeñas casas *Tree Huts* (2008/9), en diferentes ciudades (Berlín, Nueva York, Toronto...) Kawamata nos habla a través de su obra como el recurso inmediato al caos de la ciudad, que en un principio parece controlado y que para él resulta de un perfecto camuflaje ofrecido por la racionalidad. En realidad, su obra es un simulacro diseñado por los elementos y las cualidades formales de la casa, puentes, pasadizos, laberintos, etcétera, que crean una duplicación asumidamente irracional en relación al espacio contenedor de la malla urbana, el denominador común de sus construcciones es la adaptabilidad hacia construcciones existentes, por tanto, sus obras son a pesar de todo apéndices o derivaciones anti-utilitarias que podremos contrastar netamente con las del arquitecto alemán **Andreas Wenning** (1965), que concibe sus pequeños habitáculos denominados *baumraum* para los árboles, con estricto objetivo comercial³⁴⁷, reuniendo la idea primitiva de cabaña y el concepto de diseño con materiales naturales, adoptando la madera como materia principal, no deja en alguna medida recordar entre el “refugio de niños” y el deseo de la *folie* del pasado, un capricho concebido para el disfrute, en este contexto comercial, el ya referido

³⁴⁷ Véase: <http://www.baumraum.de/> [último acceso 10-03-2009]

studio Dre Wapenaar ha concebido sus *treetents* (2005), de forma escultórica que se incorpora al árbol, la *domus* en el contexto de diseño natural, estos cobijos han nacido de un contexto activista, siendo inspiradas originalmente por el grupo inglés *Road Alert Group*, activistas que luchan contra la construcción de carreteras en la floresta, sus miembros se escondían en los árboles con el objetivo de frustrar su tala, Wapenaar ha seguido la idea y concebido un diseño comfortable.



Studio Dré Wapenaar, *treetents*, Camping de Hertshoorn, Holanda, 2005

A pesar de no haber sido realizado el conjunto de cobijos por el *Road Alert Group*, un responsable de parques públicos ha convencido a Wapenaar a construirlos, lo que en un primer momento la imaginación aliada a la idea romántica de defensa de la naturaleza ha sido aprovechada para un núcleo de recreo que también la hace preservar.

Gelitin es un colectivo formado por cuatro artistas (Wolfgang Gantner, Ali Janka, Florian Reither y Tobias Urban) que han empezado su labor en 1993, han sido reconocidos por sus performances escatológicas y construcciones precarias, fabricando teatros grotescos y lúdicos con la utilización de materiales “pobres”.



Getilin, *Zapf de pipi*, 2005

Su componente escenificado está situado entre la arquitectura de construcción colectiva enmarcada por un efecto altamente lúdico y corrosivo a través de intervenciones a modo de instalación que pueden estar situadas entre una propuesta participativa para el público a navegar pequeños barcos dentro de un pequeño lago artificial³⁴⁸ (*normally, proceeding and unrestricted with without title*, 2008), y la construcción de efímeras habitaciones, torres, escaleras y construcciones de habitáculos *nonsense* para fiestas o inundaciones improvisadas, la performance que a veces roza entre la comedia aliada a lo grotesco. Entre estas situaciones destacamos a dos construcciones precarias, la primera, insertada en la fachada de un edificio, que resulta como un apéndice entre interior y exterior que invita al público a orinar en un habitáculo con una sórdida “estalactita” de orina colectiva, *Sapf de Papi* (2005) o la ilegal aventura realizada en uno de los pisos del *World Trade Center*, *The*

³⁴⁸ **Psycho buildings**, Hayward Gallery, Londres (2008)

B – Thing (2000), donde llegan a colocar una estructura exterior y la hacen fotografiar.



Gelitin, *World Trade Center, The B – Thing*, 2000

En esta línea resaltamos la creación de espacios subterráneos y alienados del artista **Thomas Hirschorn** (1957) en su instalación *Caveman*³⁴⁹ (2002), de carácter político, es quizá resultado de su trabajo como diseñador en la década de los ochenta en el grupo *Graphos*, que tenía como misión continuar la labor de la conciencia colectiva y social activada por el Mayo del 68. *Caveman*, es una obra realizada en su totalidad con el recurso de la cinta adhesiva, cartón y madera, contiene en sus pasajes la inscripción de textos filosóficos así como figuras de la cultura popular, sus trabajos suelen ser obras *site specific* y éste en concreto nos hace realizar un recorrido por medio de túneles cavernosos, en ellos encontramos lo residual de la sociedad globalizada, el miedo y la indignación, así como la responsabilidad del discurso político.

Hemos considerado la obra extensa de **Marjetica Potrc** (1953), artista y arquitecta como una de las más merecedoras de atención en las relaciones de revisión social sobre arquitectura y escultura, su estética sobre los “escenarios” sociales de la decadencia y la precariedad, consisten en el resultado de pensar las formas exteriores y sus condiciones de construcción

³⁴⁹ *Walking in my Mind*, Hayward Gallery, Londres (2009)

para repensarlas como objetos artísticos. Potrc realiza regularmente habitaciones precarias con recurso a materiales de construcción diversos, planchas, palos, hierro, plásticos, ladrillos, y otros que pueden resultar como complemento de su construcción determinando relaciones de comunicación y salubridad (depósitos de agua, antenas parabólicas, estatuillas, etc.). Éstos funcionan como una simulación de la situación real vivida en barrios marginales que podemos encontrar en las periferias de la ciudad, muy especialmente en America Latina, Potrc sigue demostrando la fragilidad de la vida espejada en las condiciones de habitación, en esto reside la diferencia entre los artistas, la denuncia de Potrc es analizada a través de esa duplicación, pues los originales son alusiones a la creatividad real de sus habitantes que utilizando las más variadas técnicas y procesos constructivos, realizan su “casa”, esa necesidad agudiza la creatividad.

A pesar de realizar proyectos artísticos en el espacio público, desde el Proyecto Escultórico de Münster (*Magadan*, 1997), Potrc ha realizado varias intervenciones *on-site* de carácter solidario y utilitario, principalmente donde se detectan problemas relacionados con la carencia de recursos como el agua, la electricidad y la propia habitación. Algunos de estos proyectos se han materializado y de los cuales destacamos *Dry Toilet* (2003), construido en el barrio de La Vega, un distrito de Caracas sin acceso a la red municipal, relacionando arquitectura y vida real. *Solar – Powered Desalination Device* (2007) es un proyecto que permite la desalinización del agua por medio de la energía solar para una escuela pública en Al Dhaid, en relación al proyecto de habitación destacamos *House for Travelers* (2000) insertada en la *Manifesta 3* (Eslovenia), construida para una familia de refugiados, una habitación concebida para residentes temporales. Como arquitecta ha intentado pensar nuevas formas y aplicar nuevas estrategias locales intentando resolver problemas, se ha dedicado al diseño de escuelas (*Xapuri, rural school*, 2006, São Paulo Brasil) y ha colaborado con el colectivo de estudiantes Rural Studio en la realización de una casa abrigo para tornados (*The Lucy House Tornado*

Shelter, 2007) siendo una casa de diseño especial donde se combinan una cúpula especial de estructura *tensegrítica*³⁵⁰.



Marjetica Potrc, *Hybrid House: Caracas, West, West Palm Beach*, 2003-2004;
House for Travelers, 2000; *East Wahdat: Upgrading Program*, 1999-2003;
Power from nature, 2005

³⁵⁰ Tensegridad o estructuras tensegríticas, derivan de un estudio sobre unas estructuras en tensión, tales como barras de acero que aparentemente flotan en el aire, estando sujetas en un juego ingenioso mediante cables a otras barras con el mismo efecto etéreo. Estos sistemas de compresión tienen múltiples aplicaciones en arquitectura, arte e ingeniería, pueden ser encontradas en obras como la extensa obra del escultor Kenneth Snelson, la cúpula del Georgia Dome, (estadio de los Falcons de Atlanta) que cuenta con la precedencia del Estadio Olímpico de Munich. Véase: <http://opinionesdearquitectura.blogspot.com/2007/08/libros-en-espera.html> [último acceso 20-10-2009]

Nos gustaría destacar otros ejemplos en la utilización de construcciones precarias³⁵¹, otros pertenecientes a la joven generación de artistas que utilizan estos modos de construcción precaria como una extensión del mundo infantil, con recurso a los materiales más disponibles y directos, en ello, **Phoebe Washburn** trabaja sobre estos escenarios de la precariedad con recurso al reciclado de materiales y **Amir H Fallah** (1979), asume el interior de dichas construcciones como reservas naturales plasmadas en jardines de cactus y micro desiertos.



Gordon Matta Clark, *Bingo*, 1974

La precariedad puede ser invocada a través de la deconstrucción, en este contexto no se trata de edificar lo habitable, pero retirar de él esas cualidades, desmembrando, cortando o simulando estas operaciones. Ante este género el artista **Felix Schramm** (1970) realiza en la actualidad una reconocida adopción sobre la mutilación del espacio habitable, se reconocen la

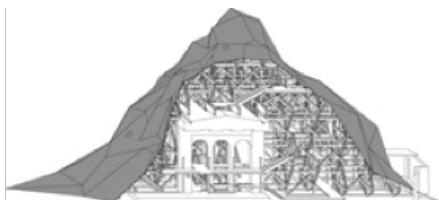
³⁵¹ En algunas propuestas del artista norteamericano **Paul Thek** (1933–1988) pueden ser encontradas este tipo de construcción precaria, aunque no desarrolle exclusivamente su obra por el campo de la arquitectura, uno de los ejemplos es *Uncle Tom's Cabin with Tower of Babel* (1976), otro ejemplo que nos ha llamado la atención es la obra *Favela* (2009) del **Atelier Van Lieshout** que destaca por la precariedad poco utilizada en sus obras que más se aproximan al diseño de “buena forma”.

evidencia de la casa destruida y mutilada que necesariamente el artista relaciona dialécticamente con la arquitectura anfitriona de la galería de arte o museo, donde a veces llega a perforar el espacio del “cubo blanco” con sus habitaciones mutiladas (*site specific installation*, Beirut, 2007 y *Collider*, 2007) en ello reconocemos paredes, infraestructuras de construcción recortadas, sus instalaciones están conectadas a un universo muy similar en la línea de los *cuttings* de Gordon Matta Clark que disponía a modo de esculturas—resultado de acciones llevada a cabo de forma ilegal en los edificios abandonados del Brooklyn neoyorquino, los desechos conscientes de Matta Clark están dispuestos neutralmente y a veces acompañados de documentación fotográfica que determinaría su factibilidad. Los “recortes” de Schramm se encuentran dramatizados en el espacio, son construcciones elaboradas para “medir” las tensiones entre dos arquitecturas, la invasora y la receptora, siendo las arquitecturas “reactivas” de Matta Clark como extracciones del terreno de lo habitable, una operación de traslado entre arquitectura y escultura, relación que ha influenciado en gran medida a Schramm para fecundar una variante de estas intersecciones.



Felix Schramm, *revealing the pinnacles*, 2004

Del artista austríaco **Hans Schabus** (1970), hemos destacado unas fotografías y construcciones (*astronaut, be right back*, 2003), que ha sido resultado de excavaciones realizadas en el interior, como la realizada en la sala principal del edificio de la *Secession* vienesa, representando de alguna forma la cuestión de la interrogante que ofrece una evidente relación sobre el escapismo (interior y exterior) entre las arquitecturas edificadas y los espacios metafóricos (fotografías de Babel), como resultado de esta síntesis nos ha interesado contextualizar su pabellón austríaco en la Bienal de Venecia (2005), una construcción arquitectónica dialogante con el paisaje, situado en un terreno de intersección entre la orografía y la construcción arquitectónica, en su exterior consta de una potente simulación montañosa (rocosa) realizada con un juego geométrico de planos múltiples, como si se tratara de poliedro primario, en su interior se aloja toda una construcción de estructura que nos conduce a una especie de templo central, como si se constituyera una metáfora sobre la protección en el interior de la tierra, una huida al espacio terrestre.



Hans Schabus, Pabellón de Austria, Bienal de Venecia, 2005



Hans Schaub, *Shaft of Babel (Excavation)*, 2002

Este aspecto de huida y de cierta renuncia al mundo puede ser observada en el modo de vida del artista alemán **Anselm Kiefer** (1945), que a pesar de ser reconocido como pintor, desarrolla una obra de carácter monumental, y ciertamente no nos referimos apenas a una cuestión de dimensión física, sus lienzos sobrepasan una standardización de formato si se prefiere, la dimensión a la que nos referimos es la histórica, enmarcada en la condición humana como resultado de la barbarie del holocausto, y los tabúes asociados a la época nazi, la mitología germánica y la mística judía (*Kabbala*).

Como hemos referido con anterioridad, esta cuestión de la historia enmarca una obra pedagógica de reflexión y profundidad sobre las raíces culturales. Kiefer ha realizado un puente en lo que toca a relaciones entre la pintura y la escultura, en esa dimensión ha dibujado todo un entorno mítico alrededor de lo arquitectónico, su vida y obra es un resultado de la necesidad de lo precario, de la catacumba que nos recordará los grabados de Piranesi, antes de referir parte de su obra que se acercan a nuestro interés nos gustaría de remarcar la actitud de enmarcar a su propio taller como una potente celebración del tema de sus preocupaciones, desde inicios de los noventa Kiefer habita unos terrenos con cerca de 35 hectáreas poblado, situado en Barjac, cerca de Nimes (Francia), denominado como "hill studio" o *La Ribaute*, centralizado por un complejo subterráneo, edificios industriales, cuevas y

espacios privados, desde el exterior se pueden ver varias torres³⁵², después de catorce años en Barjac, en el 2009 el artista ha fijado su residencia en Comporta, Alcacer do Sal (Portugal) con el motivo de realizar un centro cultural público.



Anselm Kiefer, *La Ribaute*, 1992

Kiefer ha realizado algunas construcciones de metáfora arquitectónica, unas torres realizadas desde 2003 como si fueran el sumatorio de pequeñas habitaciones en hormigón con entradas, construidas a partir del molde parcial de *containers*, se pueden ver estas pequeñas *folies* en el paisaje de la Provence. Con esta misma configuración se han realizado en espacios expositivos como así lo demuestra *Monumenta* (2007) realizada en el *Gran Palais* parisino, *Jericho* (2007) en la Royal Academy de Londres, todas se caracterizan por un aspecto abandonado, castigado por el pasaje del tiempo,

³⁵² En relación a estos espacios como siendo arquitecturas de la intimidad, podremos enmarcar a Anselm Kiefer en estas relaciones de producción aunque no sea de dedicación exclusiva (véase el 2º capítulo de nuestra tesis).

parecen desintegrarse, en *the seven heavenly palaces*, (2004) se han construido siete torres simbolizando la mística experiencia de los siete niveles de la espiritualidad.



Anselm Kiefer, *the seven heavenly palaces*, 2004

3.1.3 - La creación de monumentos bajo el prisma *Arch-Art*

Resulta interesante retomar el tema sobre el monumento público desde las cualidades ofrecidas por el binomio escultura-arquitectura, o lo que hemos perseguido hasta el momento, un híbrido de relaciones abiertas entre sus cualidades ambiguas. Hemos referido con anterioridad una nota introductoria (véase el primer capítulo) que analizaba el monumento y su condición negativa (contramonumento), interesa de este modo incorporar en esta discusión algunos ejemplos que destacan estas relaciones aproximando a lo conmemorativo.

Enmarcados en una lógica postmoderna de la celebración y la reflexión, por ello, adscritos en el arte público crítico, el caso del monumento en el paisaje iniciado por el escultor **Constantin Brancusi**, ha inaugurado de cierta forma esta extensión de los medios y la forma de evocar lo arquitectónico, nos referimos ciertamente al espacio rumano de Targu Jiu, donde la puerta del beso marca un renacimiento de la tradición escultórica en el marco del lenguaje arquitectónico³⁵³. Si tenemos en cuenta algunos de los más recientes ejemplos de este tipo de manifestación escultórica, que pretende por medio de la metáfora realizar modelos que se pueden equiparar a la escala arquitectónica o a su configuración. Uno de los ejemplos más exitosos a nuestro ver y que relaciona la casa en un contexto escultórico (monumento) y arquitectónico es un proyecto de los arquitectos **Denise Scott Brown y Robert Venturi**, la casa de Benjamin Franklin (1976) en Filadelfia, que sitúa la memoria del inexistente edificio a través de un dibujo tridimensional “minimalista” de lo que sería su volumen y estilo, dado que apenas restaban sus cimientos y documentación exacta, se representa el lugar de ausencia con una “virtualidad” exquisita, que según Javier Maderuelo “se conservó la historia

³⁵³ Podemos referir que la herencia de Brancusi se ha plasmado en el jardín u obra en el espacio público a través de varios jardines del escultor **Isamu Noguchi**.

sin ningún artificio”³⁵⁴, con recurso a situar presencialmente una capacidad emotiva del lugar.

El recordatorio del holocausto judío ha sido tema para algunos de los más interesantes monumentos conmemorativos realizados con cualidades arquitectónicas, hablamos de escala, dimensión y a su vez escultóricas, buen ejemplo de ello es la construcción del monumento por el arquitecto norteamericano **Peter Eisenman**, *The Memorial to the Murders of Jews of Europe* (2005) en Berlín, celebrando el 60 aniversario del fin de la 2ª Guerra Mundial, situado a cerca de 100 metros de las puertas de Brandenburgo en un área aproximada de 19.073 m., el diseño se compone de una malla de 2711 bloques de hormigón de predominancia horizontal con una función similar al de la estela funeraria en este contexto, sin inscripciones, el rectángulo y la disposición leve de los bloques dibujan una suave y serena ondulación, en este emplazamiento se puede sentir la desorientación y confusión³⁵⁵. En el subsuelo del monumento existe una sala de exposiciones dedicada al holocausto y alrededor de sus seis millones de víctimas.

De modo similar presentamos un monumento al mismo tema de genocidio que al comparar con **Libeskind** (museo judaico y a su cultura en Alemania, se ofrece una visión histórica desde la época romana, edad media e ilustración) la relación de ambos como enmarcados en la concepción escultórica del bloque, icono de la arquitectura, se entabla con la relación del “jardín del exilio” (Josef Hoffmann) constituido por 49 pilares de planta cuadrada dispuestos en malla en cuadrícula, con 49 pilares simbolizando el año de fundación de Israel, coronado con vegetación, el efecto de su interior es semejante al ejemplo anterior diseñado por Eisenman, provocando del mismo modo la confusión e inestabilidad deseadas.

³⁵⁴ MADERUELO, Javier: **El Espacio Raptado**, Biblioteca Mondadori, Madrid, 1990. Pág. 110

³⁵⁵ Véase ante este efecto una obra arquitectónica del escultor Fritz Wotruba (1907-1975) la iglesia (Wien Mauer) en Viena, de gran elocuencia “cubista” construida en su totalidad en un amontonado de hormigón de aspecto “brutalista” y revivalista de la estética del bunker.

Otro monumento que queremos destacar es el realizado por el fruto de la colaboración entre los arquitectos **Jabornegg & Pálffy** y la escultora **Rachel Whiteread** (*Judenplatz Holocaust Memorial*, 2000, Viena), un monumento dedicado a las víctimas del nazismo en Austria, 65000 judíos austriacos muertos entre 1938 y 1945. De este modo, el aspecto formal caracterizado por la línea de trabajo que ha realizado Whiteread está a nuestro entender como una cumplida función de síntesis entre la memoria aprisionada, (tema recurrente de la artista en sus obras) y la dialéctica entre un tipo de escultura de formalismo arquitectónico (pareciendo un pequeño edificio de 10 x 7 x 3,8 m. formado por libros con el lomo hacia dentro aludiendo a los judíos como “gente del libro” y una puerta cerrada, todo en bloque de hormigón) que cumple la función simbólica y “funcional” cumplida por la estructura arquitectónica que permite reunir el pasado, ya que por debajo de esta escultura existen ruinas de una sinagoga medieval que fue quemada en 1421 bajo la “Wiener Gezerah” el nombre popular dado a la persecución de los judíos austriacos³⁵⁶, lo que ha reforzado el aspecto simbólico de este emplazamiento y ha constituido todo este programa como un proyecto *site specific*.



Rachel Whiteread /Jabornegg & Pálffy, *Judenplatz Holocaust Memorial*, Viena, 2000

³⁵⁶ Culminando con la muerte de 212 personas. El resto de los judíos fueron expulsados o convertidos al cristianismo.

De alguna forma, esta obra presentada actúa como un contramonumento, las cualidades negativas de su realización contrastan con posiciones que suelen aludir a la grandilocuencia del monumento heroico y triunfante, en estos contextos de memoria ante el holocausto es importante obtener una conciencia histórica de serenidad. Es importante recordar que este monumento fue realizado cinco años antes del construido por el arquitecto Peter Eisenmann, probablemente utilizado como modelo para el mismo, de este modo, resulta importante destacar como se ha recuperado la cuestión del monumento conmemorativo, provocando el diálogo entre el presente conformado por la plaza pública y el pasado revisitado en lo subterráneo como lección o base.



Peter Eisenmann, *Memorial to the murdered jews of Europe*, 2005

El diálogo ejercido entre arquitectura y escultura en cuanto a monumentos de índole funerario es conocido, y como podemos comprobar es un caso de recuperación, el ejemplo que han destacado los teóricos del arte

público, como aquel que ha sabido realizar la difícil tarea de continuar la conmemoración sin las premisas formales del clasicismo y del pensamiento moderno como la innovadora versión de la arquitecta Maya Lin, en aquel entonces estudiante de final de curso de arquitectura, su *Vietnam Veterans Memorial* (1982), podemos relacionarla desde este punto con una serie de monumentos que han relacionado una nueva visión acerca de la exploración formal, realizando el puente entre los monumentos dedicados al holocausto y a otros acontecimientos bélicos. Nos gustaría de relacionar sus cualidades formales con los actuales monumentos conmemorativos como del terrorismo, que han sido diseñados con una escala de dignificación resultante de mantener viva la memoria, gran parte de estas propuestas son realizadas por arquitectos que han “aprendido” las lecciones de la escultura monumental y conmemorativa:

“La crisis de la conmemoración que dejó sin sentido la escultura clasicista no ha acabado, sin embargo, con aquella primitiva idea que se encuentra en el origen tanto de la escultura como de la arquitectura. Me refiero a la necesidad que el hombre tiene de dejar memoria de su paso sobre la tierra levantando un monolito o construyendo una montaña de piedras”³⁵⁷.

El siglo XXI ha sido inaugurado por una creciente ola de atentados terroristas en el mundo occidental³⁵⁸, el terrorismo islámico, determinado en estos actos un evidente recurso a la gran escala de propagación del miedo contagiante. Desde los atentados llevados a cabo en los Estados Unidos y directamente al *World Trade Center* de Nueva York y otros blancos americanos, la repetida en el 11 M³⁵⁹ en Madrid y más recientemente en Londres 11 de Junio, se han realizado varios monumentos conmemorativos que immortalizan estos actos de barbarie e incomprensión. El modelo encontrado para estos emplazamientos conmemorativos ha sido una

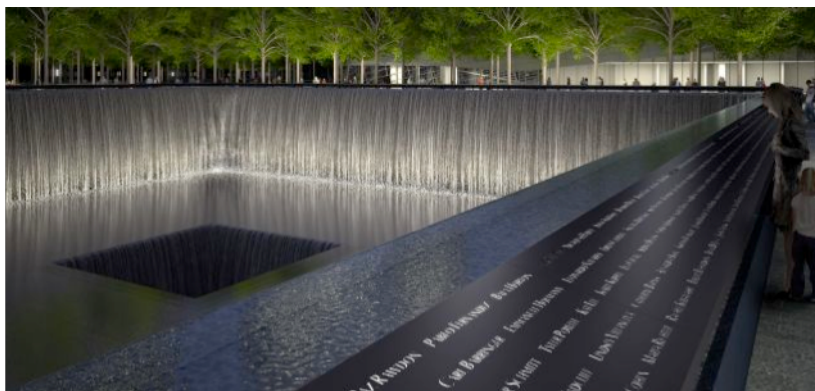
³⁵⁷ MADERUELO, Javier: **La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos 1960 – 1989**, op.cit. Pág. 205

³⁵⁸ Tenemos presente que este tipo de atentados ha existido desde siempre y sigue atormentando el día a día en varios países (sobretudo los que siguen siendo escenarios bélicos como Afganistán e Irak)

³⁵⁹ Candidato al Premio Mies van der Rohe 2009

continuada apropiación al exitoso monumento de Lin realizado en la década de los ochenta, un modelo basado en la adopción minimalista donde en la mayoría de los casos el nombre de las víctimas está presente:

“La tarea acometida por Maya Lin es realmente titánica, ya que se trata de volver a empezar, de refundar una disciplina agotada y desprestigiada, pero con la limitación que supone el peso de todo lo hecho anteriormente, que actúa como una losa sobre las decisiones que el artista debe tomar durante el acto de la creación”³⁶⁰.



Michael Arad, *World Trade Center Memorial*, en construcción

Uno de los asuntos de la controversia sobre el monumento colectivo son las propuestas para el memorial al 11 de Septiembre, recordando los atentados en suelo americano, como de manera monumental se ha elegido la sustitución del ya hito del *World Trade Center* del arquitecto japonés y que será realizado el proyecto escogido (2003) del Studio Libeskind, el nuevo grupo de torres, ahora con la designación de *World Trade Center Towers*. Podemos recordar como fue en su momento una difícil y siempre controversia la solución presentada a la *New York authority* sobre los primeros proyectos presentados³⁶¹.

³⁶⁰ MADERUELO, José: *La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos 1960 – 1989*, op.cit. Pág. 206

³⁶¹ Al desaparecimiento de este centro financiero simbolizado por dos torres gemelas, propuestas presentadas por: Foster & Partners; Meier & Partners; Peterson / Littenberg; Skidmore, Owings & Merrill; Studio Libeskind; THINK Team; United Architects.



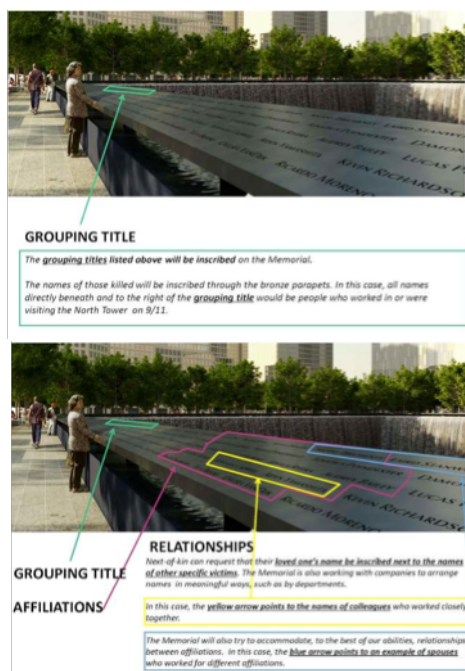
Michael Arad, *World Trade Center Memorial* (subterráneo) en construcción

El Memorial que se construye en la actualidad fue diseñado por Michael Arad, escogido de entre varias propuestas en 2004. Lo que hoy visualizamos como un monumento a las víctimas del 11S es una combinación de varios edificios donde se destaca la torre de la libertad (*Freedom tower*, después de su finalización pasará a llamarse *One World Trade Center*) diseño a cargo de David Childa (*Skidmore, Owings & Merrill*) y las otras torres diseñadas por Foster & Partners (torre2), Richard Rogers Partnership (torre 3); Maki & associates (torre 4).

Lo que se pretende al construir en el *WTC Memorial*, ha sido considerado desde el inicio de la apertura a concurso en primer lugar, a tener consideración y respeto por las víctimas de los atentados, así como a sus familiares y amigos, no se ha tratado de una negociación fácil, tratando de un área con terrenos extremadamente capitalizados y con gran interés financiero en Manhattan, atendiendo a que las razones del acontecimiento deberán ser una reivindicación simbólica del capitalismo por parte de los terroristas islámicos. El proyecto para el monumento conmemorativo que en estos días se construye trata de reubicar la presencia de las torres gemelas, inscribiendo sus

perímetros como un valle de “lágrimas”, y colocando alrededor de estos enormes pozos que instalan permanentemente la inscripción de todas las víctimas de aquella fatídica mañana, podemos apreciar como la estratégica recuperación y renovación del monumento conmemorativo de Maya Lin es adoptado pacíficamente como solución para este tipo de “mausoleos colectivos”.

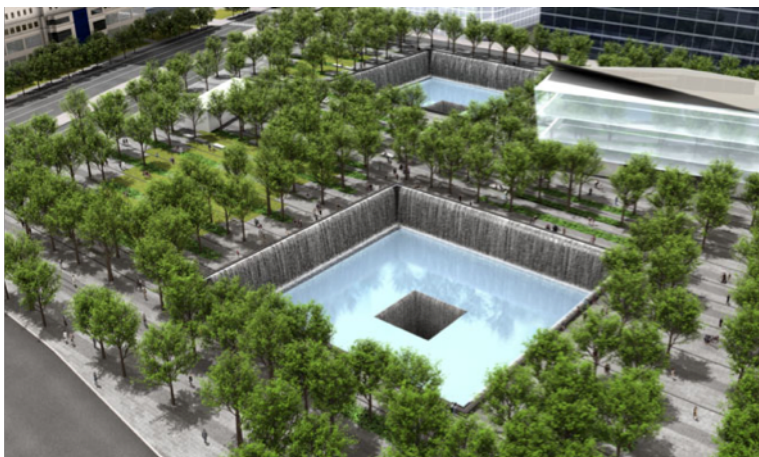
En el interior del llamado *ground zero*, muy semejante a las adopciones de los monumentos anteriores (*Monumento contra el racismo*, Hamburgo 1986 por Jochen y Esther Gerz, donde se puede encontrar el monolito con las inscripciones públicas como manifestación de sus habitantes, o aún en la reciente colaboración Whiteread /Jabornegg & Pálffy, para la documentación subterránea de la sinagoga medieval en el *Judenplatz Holocaust Memorial*, 2000) se ubicaran descomunales galerías que servirán de espacio expositivo de diferentes objetos e historias personales inherentes a los atentados.



inscripciones para el World Trade Center Memorial

Ante este tipo de manifestación no podemos ser ajenos a la causa patriótica a veces propagandista sobre los hechos que son adaptados, conviene reclamar la neutralidad y la adopción de posturas que permitan un análisis temporal responsable y contextualizado sobre los hechos.

Por otro lado, estos ejemplos han demostrado la convivencia entre la tradición artística del monumento a través de la adopción de fórmulas escultóricas inscritas en el monumento conmemorativo (contramonumento) y la arquitectura como mediador o seno de su producción, procurando un diálogo con respecto a las dos actividades que se presentan más complementarias que diferenciadas.



Michael Arad, *World Trade Center Memorial*, en construcción, 2011

En la línea de este tipo de monumentos conmemorativos podemos observar como se ha banalizado su erección, este efecto *mainstream* resulta tentador para los gabinetes de arquitectura y en muchos casos lo que se ha conseguido son monumentos de “catálogo”, entre uno de los ejemplos nos gustaría destacar el de la demostración de algunos arquitectos en el trabajo para el espacio público que ha tenido desarrollo. **Frederick Swartz architects** una de las empresas que presentó el proyecto *masterplan* para el *World Trade*

Center, y que ha diseñado un monumento (ejemplo del monumento al 11 S) seleccionado para construir otro memorial, el *New Jersey 9/11 memorial* (2011), en este particular monumento se subraya la ausencia de las torres gemelas a través de su duplicación desde el otro lado del río, constituidas por dos muros paralelos que una vez más contienen la inscripción de las víctimas. Frederick Swartz architects ha concursado en otros monumentos conmemorativos asociados a los atentados del 2001, de entre ellos, flight 93 (el vuelo 93); Westchester 9/11; y todavía el proyecto para *Hoboken 9/11 Memorial* (2003), este último con la particularidad de asemejarse a un edificio delgado y transparente que puede ser recorrido por los ciudadanos.



Frederick Swartz architects, Westchester/Hoboken 9/11 (proyecto)

Para terminar esta incursión sobre las más novedosas propuestas de la instauración de monumentos conmemorativos a las víctimas del terrorismo, algunos que a nuestro ver carecen de la profundidad necesaria del contramonumento como resulta ejemplar (Rachel Whiteread) y otros que de forma incipiente, a veces anecdótica, han ido cobrando los éxitos conceptuales (Maya Lin) como un recordatorio para la eternidad.



Estudio de arquitectura FAM, *Monumento a las víctimas del 11 M* (interior), 2007

Destacamos el ejemplo que se les equipara, el *monumento al Homenaje a las víctimas del 11 de Marzo* (2007) en Atocha Madrid, realizado por el **estudio de arquitectura FAM** (Fascinante Aroma a Manzana)³⁶², un colectivo interdisciplinar que relaciona arquitectura y urbanismo, este monumento conmemorativo está compuesto por un monolito acristalado de 10 x 8 metros que puede ser visitado desde el interior a través de la estación de trenes, de igual forma se ha adoptado la inscripción en su interior de frases de condolencias relativas a los hechos, visibles desde el interior el monumento tiene un aspecto discreto y cristalino desde el exterior, de igual forma se ha procedido a la inscripción del nombre de las 191 víctimas en el piso subterráneo (1800 heridos), este ha sido hasta el momento el atentado con mayores proporciones en Europa, recordemos que dos años después se produjo otra serie de atentados en Londres causando la muerte de 56 personas (700 heridos).



Eric Owen Mos, *Gateway Art Tower*, 2009

³⁶² El proyecto ha sido elaborado por: Esaú Acosta, Raquel Buj, Pedro Colón de Carvajal, Mauro Gil-Fournier y Miguel Jeanick

Para continuar con el tema del monumento conmemorativo en el contexto *arch-art*, hemos entendido que se han llevado a cabo algunos intentos para la construcción de híbridos entre torres–anuncios, y en esto se podrá hablar de las transformaciones de la “piel” en arquitectura, su transformación hacia las mediáticas tecnologías que modifican la naturaleza constructiva y extienden el tema de los materiales para una preparación de superficies receptoras de información digital. **Eric Owen Mos**, *Gateway Art Tower* (2009), una torre-monumento negra (EUA), que consiste en una torre de información multimedia que tendrá el objetivo de ubicar y proyectar arte en sus fachadas digitales. El interfaz y la fachada-pantalla como puesto de transmisión del lenguaje multimedia:

“La piel electrónica finalmente se perfila como un campo de experimentación abierto para una arquitectura que aspira a ser cada vez más corpórea, es decir, dotada de capacidad de respuesta propia, exactamente como la piel del cuerpo”³⁶³.

Constituida por cinco anillos de acero excéntricos que diseñan superficies para proyección (cinco), hacia varias direcciones atendiendo a que la torre está situada en una esquina y se pretenden vistas privilegiadas para los conductores y transeúntes de un local de la ciudad (Culver City, California) en transformación, donde se localizan empresas de diseño gráfico y nuevos medios, la torre tiene como pretensión simbolizar este conjunto de negocios creativos, el título de *torre del arte* apenas puede inscribirse en este contexto, pues será muy cuestionable que la llamada *Gateway art tower* sea un medio para la difusión de determinados contenidos creativos y artísticos relacionados con la industria del entretenimiento y la tecnología muy afincada en este lugar del planeta.

³⁶³ TROVATO, Graziella: **DES-VELOS, Autonomía de la envolvente en la arquitectura contemporánea**, Akal, Madrid, 2007. Pág. 205



Diller & Scofidio, *FACSIMILE*, Moscone Convention Center, 2002

De esta forma conviene resaltar la importancia que este tipo de construcciones relaciona arte con propaganda, dependiendo de la ideología, un pasado relacional al proyecto de Owen Mos serían los dispositivos informativos que la torre de Tatlin (*Monumento a la 3ª Internacional*) ostentaría si fuera realizada, ante estas transformaciones de la “piel arquitectónica” cabe destacar la audacia del dúo de arquitectos **Diller & Scofidio**, un equipo creativo que ha evolucionado el concepto de arquitectura y lo ha extendido al arte de forma muy eficaz. Continuando en la línea de la mediática utilización de la imagen destacamos el *Moscone Convention Center* (2002), aunque esta obra arquitectónica no se trate de un monumento cabe destacar la incorporación de una pantalla deslizante sobre carriles en la fachada que transmite en tiempo real los acontecimientos del interior, visualiza lo que ocurre como una parodia del “edificio ojo”, un juego invertido de voyeurismo aceptado en la cada vez más ciudad transparente, ante esto podemos evocar la moderna utilización del cristal por Mies Van der Rohe y la asociada crítica de Dan Graham hacia la

ocultación con la transparencia, el dispositivo de la imagen incorporada ha conllevado al constante acercamiento de la cultura digital hacia la arquitectura como cualidad híbrida y constructiva, diferente al pensamiento cibernético visionario de la arquitectura digital que veremos más adelante. En realidad, la fachada se transforma y con ello toda una tradición que pareciera inquebrantable, constituirá uno de los grandes cambios del paisaje urbano, mutable y diferenciado, sensitivo y automático³⁶⁴:

“Finalmente, a través de la interfaz podemos hablar de postorganicismo, es decir, de una nueva convergencia entre el cuerpo y la arquitectura: los elementos arquitectónicos empiezan a funcionar como terminaciones nerviosas de nuestro cuerpo. Este campo, de aplicación todavía restringida, es quizá el que pueda tener más repercusiones en las estrategias arquitectónicas futuras. La fachada–interfaz se nos presenta en un dúplice aspecto de anulación de la fachada, en su acepción tradicional, y de nuevo *fachadismo*, ya lejos de la frontalidad renacentista, a favor del gesto y de la flexibilidad de un velo que sugiere, vela y revela las múltiples contradicciones de nuestro tiempo”³⁶⁵.

³⁶⁴ Las más recientes investigaciones para el comportamiento de fachadas desarrolladas por **DECOI** *aegys hypo surface* proyectada en 1999 y demostrada al público, consiste en una superficie (pared) capaz de generar movimientos administrados por dispositivos mecánicos controlados por ordenador como resultado expresivo del edificio viviente
Véase: <http://www.arc1.uniroma1.it/saggio/Filmati/Animazioni/Varie/decoi.mov> [último acceso 10-11-2009]

³⁶⁵ TROVATO, Graziella, **Des-Velos autonomía de la envolvente en la arquitectura contemporánea**, *op. cit.* Pág. 21

3.1.4 - Construcciones virtuales, ambiciones posibles

La evolución de los medios digitales ha extendido en gran medida la construcción de arquitecturas complejas, calculadas y modeladas por las tecnologías CAD / CAM, uno de los hitos de esta relación en la década de los noventa ha sido el Guggenheim de Bilbao (1997), pero antecediendo a este momento se han generado investigaciones que seguramente aportaron cualidades formales e intereses en la visualización e interpretación de arquitecturas escultóricas. Muchos proyectos han quedado “materializados” en mapas de bits y geometrías, pues su relación con la construcción o edificación reales es en ocasiones desproporcionada y desde un principio no representa una finalidad, serán arquitecturas virtuales, dibujadas en el papel y el ordenador.

Nos gustaría empezar este pequeño apartado con las aportaciones experimentadas en el interior de la vanguardia moderna, precisamente con Hermann Finsterlin, un arquitecto miembro de la “cadena de cristal” que hemos tenido oportunidad de apreciar anteriormente en arquitecturas del futuro³⁶⁶, y nos parece de real interés su relación con el estado actual de las arquitecturas digitales, pues parece anticipar todo un grupo de posibilidades modélicas que se exploran con mayor explotación en nuestros días, caracterizadas por una estética de “estado líquido”, no cartesiano, transformada entre la intersección, permeabilidad y maleabilidad de toda una envolvente realizada sin precedentes, siendo estas características materializadas en modelos y dibujos con una traducción precisa acerca del empleo y función de los materiales.

Siendo el dibujo la operación natural que antecede los hechos, representa la “llave maestra” para el deseo utópico y visionario en este campo de ensayos, entiéndase el dibujo, como la fórmula avanzada entre la acción

³⁶⁶ Véase nuestro 2º capítulo.

intuitiva y principal de la cual demostramos a los demás nuestros deseos particulares³⁶⁷:

“Lo que obsesionaba a Finsterlin de un modo especial era la indiferencia y la transformación cósmica”³⁶⁸.

Esto lo hizo posible a través del juego de formas oscilantes de su casa de cristal³⁶⁹ (*glass house*, 1924). Ante este evidente hallazgo, situado en la vanguardia histórica, resaltamos la actividad de arquitectos y diseñadores que de una precisión formal y estilística modelan escultóricamente posibilidades virtuales y que potencialmente se trasladan en casos específicos al espacio público, terreno este que ha empezado a recibir nuevas formas de pretensión artística³⁷⁰.



Lebbeus Woods, *icebergs*, 1991

³⁶⁷ Para un completo estudio sobre el dibujo como proceso, proyecto y finalidad artística ante las relaciones e interferencias entre la escultura y la arquitectura véase la excelente obra del arquitecto, artista y teórico Peter Cook, uno de los elementos del mítico grupo inglés Archigram. COOK, Peter: **DRAWING, the motive force of architecture**, Wiley, Chichester, 2008.

³⁶⁸ RAMÍREZ, Juan Antonio, **Edificios cuerpo, Cuerpo humano y arquitectura: analogías, metáforas, derivaciones**, Ediciones Siruela, Madrid, 2003. Pág. 65

³⁶⁹ Recordemos que la utilización de este material propondrá nuevos matices entre público y privado. El vidrio como revelador de interioridad y exterioridad, permitido por la arquitectura moderna y plasmada en el *International style* por Mies van der Rohe, y potentemente satirizado por Dan Graham en sus alusiones político-económicas sobre corporativismo. Las referencias del cristal en *Glass house*, proyecto cinematográfico de Eisenstein. Para Walter Benjamin “to live in a glass house is a revolutionary virtue” (vivir en una casa de cristal es una virtud revolucionaria), ante esto recordemos el fuerte atractivo de las torres diseñadas por de Lissitzky (*cloud-iron*) (1925), demostrando la vitalidad y fe en la industria en su afán de crear el progreso.

³⁷⁰ Gramáticas de la abstracción moderna, de líneas sensuales, de curvas, depresiones, acentuaciones, huecos, elasticidad y plásticas encontradas en la obra de escultores como Archipenko, Lipchitz, Rudolf Belling, Brancusi, Henry Moore, Max Bill, Duchamp Villon, aunque en todos ellos el denominador común sea la constante “desintegración” de lo figurativo.



Coop Himmelb(l)au, *atic conversion*, 1984

De un modo general, la característica principal de estos arquitectos es el campo inconmensurable de posibilidades, una libertad sin precedentes capacitada por el ordenador que desde la década de los noventa se encontraba conectado al fenómeno de la cibercultura que permitía la duplicación y simulación de los espacios, algo que en ello el *ciberpunk*³⁷¹ vivirá de forma romántica en su extensión mental y corporal. Hemos referido con anterioridad al arquitecto norteamericano **Lebbeus Woods** (1940), que demuestra sus proyectos de carácter visionario y romántico ante el ideal de “arquitecturas cicatrizadas” y mutiladas, construcciones apoyadas en la historia por acontecimientos bélicos y catástrofes naturales. Los dibujos que realiza nos han informado acerca de la sagacidad de sus cualidades arquitectónicas (escultóricas) provistas de una amalgama desenfrenada de chapas retorcidas en sus torres-cuerpo, desintegradas en la metralla fragmentada a lo largo del espacio. Woods, realiza una arquitectura de la “imagen” y escenario teatralizado de acontecimientos reales dirigidos por la condición humana, su obra dibujada sobrepasa sus someras edificaciones, sus conceptos, viven expandidos en el aire de su deseo plasmado en la hoja de papel³⁷².

³⁷¹ Para una lectura profundizada sobre este tema véase: DERY, Mark: **Velocidad de Escape, la cibercultura en el final del siglo**, Ediciones Siruela, Madrid, 1998

³⁷² Ante este género de arquitecturas podemos relacionar edificaciones reales inscritas en la estética del arquitecto Gunther Domenig (1934) una de sus obra más significativas es su propia

Ante la posibilidad ilimitada que nos ofrece el dibujo, en relacionar un arte monumental y sedentario como lo es la arquitectura, podemos a través del dibujo y del montaje idealizar las metáforas antagónicas a su propia naturaleza, si tomamos el ejemplo de la locomoción (recordemos los fotomontajes de Archigram), adscrita a los seres vivientes pero largamente citada a lo largo de la historia en los elementos y construcciones del hombre con el afán de la imitación y adaptación del comportamiento humano. Ante este respecto y en la continuidad de presentar la obra arquitectónica caracterizada por distintas metáforas, el arquitecto y artista canadiense **Melvin Charney** (1935) desarrolla un obra de propuestas “escultóricas” inscritas en formas y estructuras reconocibles de los edificios, diseñando conjugaciones antropomórficas en movimiento³⁷³ y presentadas en proyectos hacia la plaza pública. La apariencia de sus obras es inmediata hacia los elementos constructivos, desmembrados y retorcidos de personificadas actitudes, plasmadas y experimentadas en las pinturas y dibujos que realiza en paralelo, éstas no constituyen la ortodoxia de un proyecto arquitectónico ni escultórico, representan sus condiciones de plasticidad y transformación, nos aclaran sus motivaciones mediante elementos narrativos, juegos de color y metáforas visuales que enfatizan la creación de una arquitectura autómatas y poética, que implícitamente realizan los movimientos y metáforas de la habitación y su movilidad, las obras dejan de estar llanamente inscrita en el papel³⁷⁴ y adquieren una vida propia, la vida sugerente de nuestra imaginación.

vivienda y taller a orillas del lago Ossiach, Carinthia, Austria, denominada de *stonhouse* (1986 - 2008) cuya construcción ha tardado 22 años, particulariza esta deconstrucción combinada entre espacios y grandes volúmenes, con la conjugación de materiales donde predominan el hormigón, cristal y metal. Domenig puede ser considerado junto a arquitectos que han iniciado una fructífera relación entre la escultura arquitectónica de raíz expresionista o neo constructivista como: Hans Hollein, Walter Pichler y Coop Himmel(b)au, pioneros de la era post funcionalista que han influenciado la gran producción de Frank Gehry o Daniel Libeskind.

³⁷³ Una anecdótica visión de la arquitectura y movilidad nos es presentada por el arquitecto Andrew Maynard con su proyecto *CV08 the suburb Ealing robot* (una metáfora de perros robots andantes y que desempeñan el papel de reciclaje y ecología en los suburbios de la ciudad, su aspecto hace deuda a las ciudades móviles de Archigram), véase: <http://www.maynardarchitects.com/Site/houses/Pages/CV08.html> [último acceso 11-05-2009]

³⁷⁴ Propuestas para el espacio público como: *Usines, poteaux, maisons, drapeaux: célébration d'un quartier populaire... No. 1*, 2000 o su más conocida realizada en una dependencia del CCA (*Canadian Centre for Architecture*) en Montreal, dicha obra consiste en un jardín que combina escultura y espacio público (1986) y evoca el paisaje industrial de la ciudad, es una alegoría

Distinta a la evocación de la movilidad, y enmarcada en el tiempo histórico, el joven artista inglés **David Thorpe** realiza un género visual basado en la reminiscencia ecléctica de arquitecturas visionarias que nos pueden remontar a tiempos pretéritos rediseñados, en sus ambientes románticos de oscilaciones escandinavas de lo vernáculo. Ante este trayecto, la absorción del género fantástico e imaginario de otro artista, como **Randall Sellers** (1969) no puede dejarnos indiferentes en sus amontonadas edificaciones de arquitecturas “posibles”, el diseño lúdico de un *skyline* gestionado como si fuera un *cabinet d’amateur* al aire libre, conceptos y formas del pasado en objetos de juego a sus personajes. Éstas asumen un papel de historias o comentarios de ficción y no pretenden la edificación propia en la realidad.



Melvin Charney, *cities on the move...my Architectones* N° 7, 2005

histórica de la arquitectura y su entorno urbano relatada a través de columnas eclécticas. El concurso público fue promovido por el gobierno de Quebec para incentivar la producción artística relacionada con la arquitectura.

Recuperando el discurso inicial relacionado con las “arquitecturas de cristal” ideadas por Hermann Finsterlin en los años veinte, resulta importante en el marco que investigamos que la virtualidad ha ganado terreno en la asimilación de conceptos nuevos con esta expansión, sus cualidades líquidas han encontrado a continuadores en el contexto posmoderno. El profesor, arquitecto, teórico y compositor³⁷⁵ (cibercultura)³⁷⁶ **Marcos Novak** (1957) representa una de las más innovadoras actitudes en este campo. Como “transarquitecto”, término creado por el mismo a mediados de los noventa para definir la creación por parte de un profesional de espacios de inmersión y transformación existentes en la realidad virtual con el objetivo de expandir potencialidades estéticas (sin tener la pretensión de construirlos por medios reales, estas sí, correspondientes al papel del arquitecto)



David Thorpe, *Good people*, 2002

³⁷⁵ Véase: <http://www.arc1.uniroma1.it/saggio/Filmati/AnimazioniIVarie/novak.mov> [último acceso 02-08-2008]

³⁷⁶ Véase su ensayo “Transmitting Architecture” (1995) y en la obra de MICHAEL Benedikt: *Cyberspace: First Steps*, The MIT Press, 1992

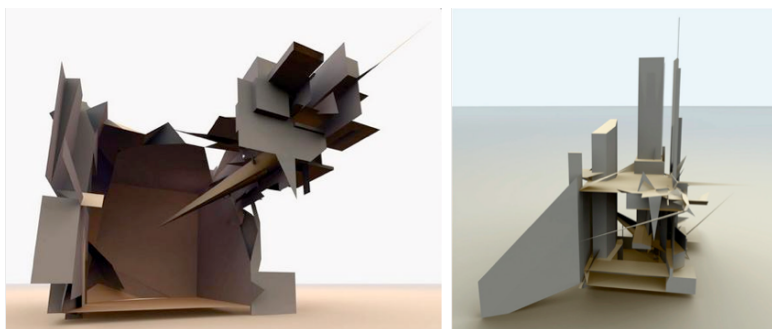
Novak está interesado en contrariar las leyes de la física y las limitaciones de la geometría euclidiana, y esto le es permitido a través del ciberespacio en la creación de nuevas formas y relaciones geométricas, la creación de capas, transparencias irradiantes, reflejos y sugerentes megaestructuras de leves y descentrados aspectos. No cabe duda que Novak ha desempeñado un papel inspirador para las nuevas generaciones que trabajan en este ámbito al desarrollar el modelado 3D de cada una de estas edificaciones virtuales. A través de sus simulaciones en el ciberespacio, revela las cualidades líquidas de sus modelos que pretenden una fusión entre tiempo y espacio, permiten interactuar y visualizar con gran credibilidad sus ambientes, en la generalidad, este tipo de creaciones resultan de un componente experimental y modélico.



Marcos Novak, *allobio*, 2001

Esta posibilidad libertadora de la actividad profesional del “transarquitecto” ha sido reinterpretada y expandida por otros artistas y que realizan un resultado de forma invertida, no creando modelos arquitectónicos

como en el caso de Novak, por lo tanto, no siendo realizados por operaciones de modelado tridimensional, pues estos siguen estas cualidades escultóricas, resultan de un proceso numérico, o sea, la creación de formas 3D interpretadas por medio de código (*code art*) creando una relación de modelos abstractos³⁷⁷. Éstas han sido las Intenciones del artista **Alex Dragulescu**, un *software artist* que desarrolla visualizaciones modélicas de virus, *spam*, *blogs*, o música, algunos de ellos se asemejan a entornos vegetales o en casos singulares a arquitecturas reconstructivas como lo demuestran sus *Spam Architecture*.



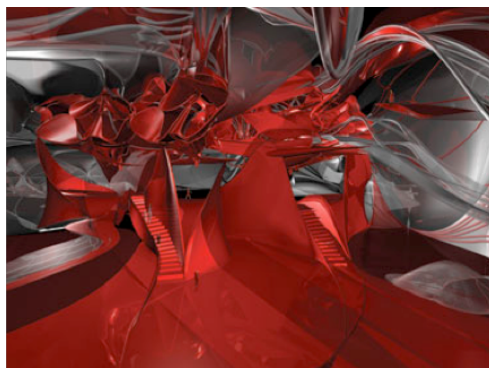
Alex Dragulescu, *Spam Architecture*, 2006

Dragulescu genera un mestizaje de formas “suprematistas”, modelos escultóricos y arquitectónicos abiertos, puntiagudos, vacíos que se auto construyen con la ayuda de la basura digital enviada a los usuarios de Internet, revelando por un lado lo enigmático que puede ser la transformación de los mensajes en pura visualización. De forma semejante, las sugerentes imágenes “vegetalistas” de **Marjan Colleti** (1972), nos trasladan al contexto de paisaje arquitectónico, desarrolladas por 2D y 3D, Colleti procura una relación poética sobre la arquitectura digital, realizando imágenes que generan fondos

³⁷⁷ Dragulescu usa algoritmos que permiten encontrar patrones en la base de los códigos generados por virus y “*troyanos*” para después proceder a su renderización y fabricación de un modelo o imagen que permite su visualización. Esta investigación ha sido proporcionada al artista (también investigador en el *Social Media Group* del MIT *Media Lab*) por la empresa de seguridad informática Message Labs para visualizar los 3 millones de mensajes diarios que recibe. Dar forma o imagen a procesos tan subterráneos como lo son el lenguaje y el código aproximan nuestra intención de subjetividad hacia lo digital.

orgánicos, para Colleti, la tecnología y el avance científico no deben excluir las emociones.

Una de las más interesantes aportaciones contemporáneas en este tipo de obras son las concepciones líquidas de **XEFIROTARCH**³⁷⁸, creado por Hernán Díaz Alonso (1969), que comparten la idea de escenarios digitales de posible retraslado hacia la realidad. Díaz Alonso es un arquitecto y artista que referimos con anterioridad (proyecto para PS1 en 2005), crea desde 2001 una arquitectura y diseño de producto aproximadas al dibujo de volúmenes dinámicos, inspirados en la ficción científica, sus modelos se basan en el movimiento de elementos escultóricos líquidos, viscosos y extensibles al espacio, atrapando y conformando ambientes de gran sensualidad y erotismo.



Hernán Díaz Alonso (XEFIROTARCH), *Busan Concert Hall*, 2003/04

En todo caso esta utilización “expresionista” de un espacio convulsivo es utilizada por varios colectivos o *Studios* de arquitectura y diseño que de una forma personalizada han adoptado soluciones sugerentes para la realización de proyectos, será el caso de los mundos y propuestas escultóricamente virtuales del Studio **KOL/MAC** (Sulan Kolatan & William MacDonald), ciertas obras realizadas y en especial las de componente más visionario por **Future Systems** (Jan Kaplicky y Amanda Levete) o como lo representa el caso del

³⁷⁸ San Francisco Museum of Modern Art.

atelier **DECOI** fundado en 1991 por Mark Goulthorpe que ha presentado un inicio primeramente teórico y ha fundamentado sus propuestas digitales en la intervención de arquitecturas urbanas ya anteriormente relacionado con el movimiento experimental de sus fachadas motorizadas. Destacamos ante todo, de este último colectivo un proyecto que resurge en temas anteriormente discutidos y que consiste en la propuesta de una *folie* digital denominada *excideuil* (2001), se pretende un espacio de “habitáculo” aéreo para el resguardo de los usuarios en una solución escultórica modelada a través de planos agudos y vertiginosos.

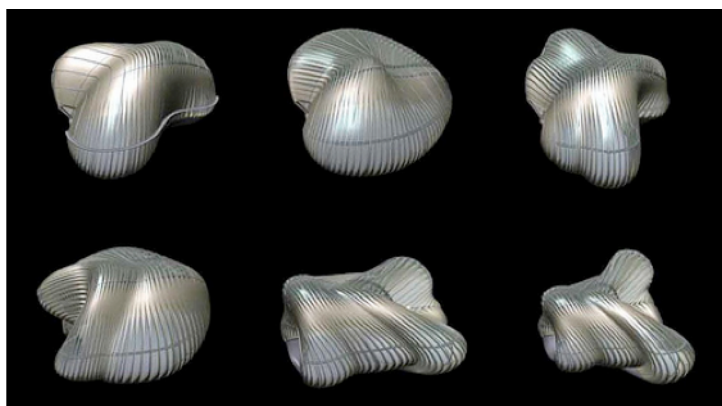


DECOI, *excideuil*, 2001

Otro de los colectivos de la actualidad que asumen una importante línea “expresionista” es **Asymptote**, que desarrolla sobretudo proyectos para rascacielos en eje helicoides contrastando con los de la modernidad, Asymptote utiliza el color blanco como revestimiento para sus formas puras y esbeltas sin acentuación de esquinas o aristas como lo demuestra el proyecto de la torre *Strata* para Abu Dhabi. Estos razonamientos estéticos y técnicos de los estudios de arquitectura de la actualidad como los anteriores, y otros como: **Morphosis, ONL, Mass Studies, R & Sie, Zaha Adid, Foster & Partners, Herzog & de Meuron...**, desempeñan un papel sensualista en la cultura visual de nuestra contemporaneidad, nos debatimos en general por propuestas (aunque diferenciadas) de extrema sinuosidad y refinamiento formal que raras veces ha ocurrido en el pasado, es lógico que estas formas están relacionadas con las nuevas posibilidades técnicas y materiales, pero la exhuberancia de su

mayoría contrastan visiblemente con los programas críticos y sociales, pues pretenden dignificar las futuras metrópolis y elevar nuevos imperios corporativos.

Algunas de las propuestas digitales empiezan a crear esculturas mayoritariamente relacionadas con la confección de prototipado (escaneado digital y transformación mecánica) **Greg Lyn** ha sido uno de los introductores, de las llamadas “estructuras complejas”³⁷⁹, Lyn “apuesta por formas vagas y moldeables, por sistemas flexibles de organización y por fuerzas deformables que den lugar a una geometría ‘anexacta’ que posibilite representar la complejidad de este cierto caos en constante mutación”³⁸⁰



Greg Lyn, *Embriological House*, 1998-99

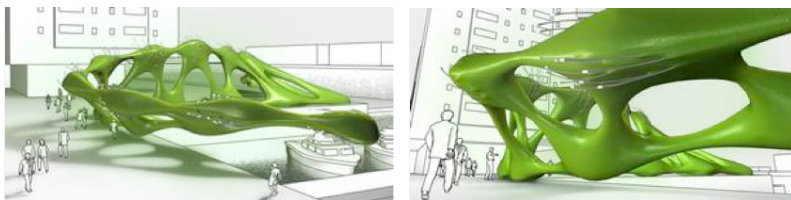
Hemos considerado necesaria una sucinta descripción de algunos artistas que trabajan las herramientas digitales de modelación y animación presentando en ellas las alternativas futuras de una arquitectura escultórica que empieza en nuestra contemporaneidad a ubicarse en las calles³⁸¹. Los

³⁷⁹ Que ha despertado el interés de ingenieros como Charles Walker en la realización de esculturas públicas, basadas en la relación: forma/estructura y materiales.

³⁸⁰ CORTÉS, José Miguel G. **Espacios Diferenciales, experiencias urbanas entre el arte y la arquitectura, culturas urbanas**, Culturas urbanas, Valencia, 2007. Pág. 78

³⁸¹ Algunas de estas piezas de carácter escultórico aparecen “torpemente” en el espacio público, y en ello no está en causa su calidad formal sino sus objetivos o programas aún carentes o

mencionados estudios de arquitectura y diseño que desarrollan una visión exclusiva de sus obras en la “materialidad digital” (como hemos visto en el caso de Marcos Novak), utilizan las técnicas más avanzadas de simulación virtual, entretanto, existen adopciones empíricas por parte de colectivos que efectivamente desarrollan casos relacionales con la edificación de obras entre la vivienda y el “producto artístico”, en este sentido es importante considerar que las obras de arte que se pretenden ofrecer consisten en gran medida en fórmulas escultóricas que dependen sobretodo de la cuestión formalista, funcional y que raras las veces aportan razonamientos críticos, a no ser sobre consideraciones ecológicas.



ONL, *Symphony of Winds*, 2005

La esfera pública ha empezado a recibir algunas de estas primeras formas esculturales, interactivas o utilizables por su correspondencia corporal, su modelado sinuoso trasladado del entorno digital puro encuentran una salida hacia el mundo físico. Este es el caso de *Studio ONL* (Kas Oosterhuis + Lénárd) que además de desarrollar una práctica arquitectónica contemporánea y enmarcada en la generación de construcciones *hi tech*, desarrolla de igual forma algunos proyectos artísticos con la designación ONLart³⁸², realizando sus obras a través de un puente entre lo digital y el modelo escultórico / arquitectónico, uno de sus proyectos de arte público es *Symphony of Winds* (2005) o *Windmask*, una estructura lobular que adquiere formas previsibles a

incipientes en sus funciones críticas. Para ello véanse esculturas, nuevamente híbridos de arquitectura en: *D-Tower* (99-2004) una torre interactiva realizada por NOX architects (división artística NOXart) o aún de estos mismos la *Son-o-house* (2000-04).

³⁸² Véanse algunos de los proyectos en: <http://www.oosterhuis.nl/quickstart/index.php?id=555> [último acceso 01-02-2009]

partir del viento, este tipo de obras está en la línea de lo anecdótico sobre la experimentación de efectos visuales y decorativos pretendiendo el guiño de los espacios públicos, en semejante aportación han diseñado a *Music Sculpture* (1997), un receptáculo de exitosa forma y acústicamente preparado para conciertos.

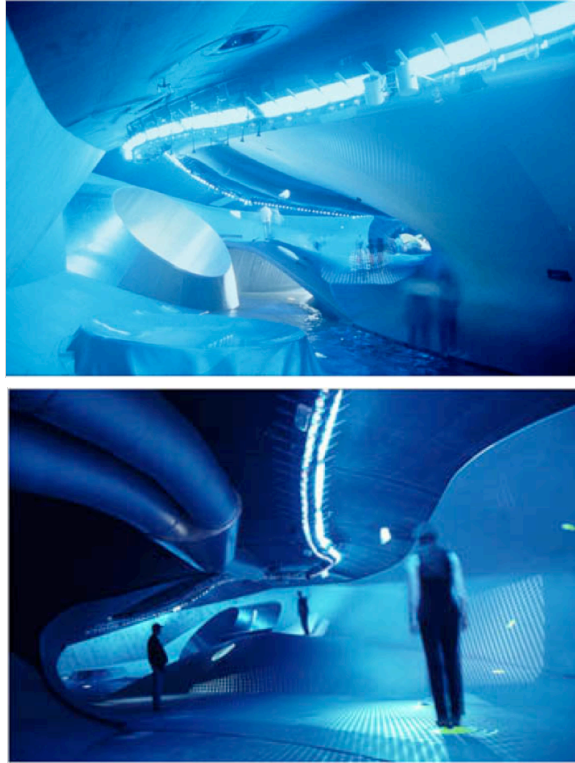


ONL, *Music Sculpture*, 1997

Uno de los hitos de la llamada “arquitectura líquida” y la introducción de procesos inteligentes como la interactividad ha sido el caso de *H2Oexpo*, el

pabellón del agua (1997) creado por **NOX** (Lars Spuybroek) y que obedece a la incorporación de dispositivos reactivos a la presencia humana:

“(...)se trata de una arquitectura líquida en la que no se percibe la distinción entre los suelos, los muros y los techos, que tampoco posee ángulos rectos ni superficies planas y en la que por tanto se subraya la sensación de inestabilidad, fluidez y ductilidad”³⁸³.



NOX, *H2Oexpo (Water Pavillion)*, 1997

El diseño fluido tanto en exterior como en interior demuestran el interés por la forma de indefinición, maleabilidad, dinámica y expansión de los espacios que NOX persigue ante el comportamiento humano, este tipo de conjugaciones se han plasmado en sus proyectos de arte público NOXART, uno de los ejemplos es la *torre D* (2004), una forma continua de 12 metros de

³⁸³ *ibid.* Pág. 93

altura que responde por iluminación a las sensaciones de los usuarios que acceden a Internet para su modificación a través de un cuestionario, la torre simboliza el estado anímico de los habitantes locales, cuatro colores simbolizan las emociones de amor, felicidad, odio y miedo. Para entender mejor las motivaciones de un arte total concebido por NOX podemos atender a su método y proceso, según Lars Spuybroek:

"We feel architecture is in desperate need of beauty, of feelings and moods. If you don't agree, look around you. Architecture more than ever has entered a state of cold minimalism, blind traditionalism and mindless materialism. John Ruskin, the last one to mix up art with architecture, said: "We are creatures that when seeing can't help feeling." This means whatever we see or do, whatever objects we create, we should always feel strongly about them"³⁸⁴.



NOX, *D-tower*, 2004

Las obras anteriores nos han demostrado los caminos y las relaciones entre modelo digital y las posibilidades de su materialización mediante obras "arch-art" en el espacio público. Nuevamente relacionando la imagen de simulación virtual nos gustaría terminar este conjunto de obras con una

³⁸⁴ "Sentimos que la arquitectura esta desesperadamente necesitando de belleza, de sentimientos y humor. Si no estás de acuerdo, puedes mirar a tu alrededor. Más que nunca, la arquitectura está en un estado de frío minimalismo, tradicionalismo ciego y materialismo maquinal. John Ruskin, el último a mezclar arte con arquitectura, dijo: "somos criaturas incapaces de no sentir aquello que vemos". Esto quiere decir que, independientemente de aquello que vemos o hacemos, cualesquiera que sean los objetos que creamos, estos deben producir, siempre, emociones fuertes en nosotros", (traducción propia), Lars Spuybroek (NOX) en: <http://www.nox-art-architecture.com/> [último acceso 10-04-2009]

animación digital de recurso anecdótico, realizada por la joven artista china **Cao Fei** (1978), donde se crean acumulaciones de objetos relativos a la cultura visual de su país en el contexto global, corresponde a la ciudad virtual *RMB City* (2008), que consiste en una animación tridimensional carnavalesca y caótica de la cultura china personificada en sus íconos de escena contemporánea: Mao, bandera nacional, tecnología, el oso panda e incluso varias referencias arquitectónicas de la que destacamos el edificio de la Televisión China (CCTV) proyectado por Rem Koolhaas, que nos recuerdan gráficamente las situaciones descontroladas de SIMCITY³⁸⁵, como si fuera una metáfora viva del constante cambio de la ciudad, espejo de la civilización y las dificultades de conjugar sabiamente el arte y la vida.



Cao Fei, *RMB City*, 2008

³⁸⁵ Consiste en un popular juego de ordenador que simula la construcción de ciudades, disponiendo ante el usuario la capacidad de organizar y gestionar los entornos con zonas comerciales, residenciales e industriales, el ordenador genera acontecimientos automatizados en la creación de escenarios de catástrofes naturales. Creado en 1989 por Will Wright la más reciente versión es *SimCity Societies* (2007)

3.2 - *Arch-Art* como respuesta crítica

"In many public projects, art is expected to take on "functions" in the way that architecture does, for example to alleviate social problems, comply with health and safety requirements, or be accessible to diverse audiences and groups of users"³⁸⁶.

Jane Rendell

Desde este entorno es lanzada la crítica por medio de manifestaciones artísticas *arch-art* de la actualidad, denominadamente obras que interfieren en los sistemas de legalidad en lo que toca al derecho a la construcción alternativa de la vivienda, la crítica social relacionada por la desprotección hacia los *homeless* y las minorías perjudicadas bajo la omnipotencia de las ciudades, la adopción comprometida de proyectos arquitectónicos de reflexión ante los problemas medio ambientales y su contexto "global", entre otras de índole comparativa e histórica que reivindican la diferencia ante la modernidad (podemos recordar los capítulos anteriores dedicados a estos casos³⁸⁷).

Para finalizar nuestro marco extendido en las posibilidades artísticas *arch-art* del cual incidimos desde el principio de esta investigación en la intuitiva cualidad del artista de su intimidad al construir espacios propios, arquitecturas escultóricas que aportan necesariamente una relación de autoconocimiento hasta llegar a las condiciones necesarias de aportar discurso público y social necesarias en la efectividad de un "arte público crítico", continuador de una lógica anti-monumental y argumentativa de proximidad y

³⁸⁶ "En muchos proyectos públicos, se espera que el arte desempeñe "funciones" de la misma forma que la arquitectura, por ejemplo, en la resolución de problemas sociales, en el cumplimiento, de requisitos de salud y seguridad, o que esté accesible a diversas audiencias y grupos de usuarios", (traducción propia), RENDELL, Jane: *Critical Spatial Practice*, (ensayo) Art Incorporated, Kunstmuseet Koge Skitsesamling, Dinamarca, 2008. Véase: <http://www.janerendell.co.uk/art-incorporated> último acceso 25-11-2009]

³⁸⁷ Véase: *modus operandi, el arte cita a la arquitectura* (2.3) *Modelos e imágenes de la memoria, un recurso panóptico de interferencia entre escultura y arquitectura* (2.3.1)

discusión pública. Veremos en este último apartado algunas de las obras relacionadas por el valor crítico que pueda conllevar a la reflexión e insatisfacción sobre los modos de vida humana en el contexto urbano y natural, poniendo la tónica en la justicia social, exclusión, limitación, y las que crean un estado de conciencia crítica. Este tipo de consideraciones relacionan un posmodernismo crítico y dialéctico³⁸⁸ muy conectado al marco teórico expuesto por Frederic Jameson (1934), distinto en relación a las aportaciones formalistas y manierismos que tratan del tema como un catálogo de estilos.

Con estas aportaciones críticas, pretendemos destacar algunas obras que se enmarcan como procedimientos críticos y que utilizan en ello el discurso *arch –art*. La obra anteriormente referida³⁸⁹ de **Marjetica Potrc** se inserta a la vez en este preciso marco crítico, sus características principales basadas en la construcción de escenarios de habitación precaria advierten hacia el interés de denuncia sobre los aspectos de inestabilidad social y política verificados en la construcción y el derecho a la vivienda, utilizando el recurso a la construcción, ella misma concibe modelos de simulación a través de sus instalaciones, demostrativas de la fuerza que impone la creatividad ante la adversidad, por otro lado, concibe la oferta de modelos reales de introducción crítica en el espacio público como solución atenta a la calidad de vida de los usuarios con permanentes o temporales recursos. Este estado crítico atiende sobretodo a la injusticia y al concepto de naturaleza y tecnología, la igualdad de los medios y su distribución, por lo tanto, la riqueza. Esta exuberante diseminación en la actualidad de una arquitectura adaptable corresponde como ya lo hemos visto a sus encuentros con varios tipos de público, al *collage* artístico muy responsable por parte de la escultura y a su radicalización como arte sin estar adscrita a un programa tan ortodoxo como el ofrecido por la modernidad, que

³⁸⁸ Véase: JAMESON, Frederic: **Ensayos sobre el posmodernismo**, títulos originales: *Postmodernism, or, The cultural Logic of Late Capitalism*, 1984; *The politics of Theory, Ideological Positions in the Posmodernism Debate*, 1984; *Marxism and Postmodernism*, 1989. libros Tauro.

³⁸⁹ Véase el capítulo 3.1.2

en su tiempo fue evidentemente criticado por arquitectos y otras visiones alternativas³⁹⁰.

En relación a los métodos de resistencia y crítica, podremos referir que la “deriva” se emancipó de sus condiciones temporales y se ha instaurado en el marco de la conjetura utilitaria, posiblemente esto no sería sostenido por Debord, pero habrá que reconocer que la actitud activista hoy en día de determinados colectivos de artistas que llevan al espacio público una vitalidad extremadamente dialéctica con el ciudadano no sería posible sin los antecedentes del 68, y que tales sucesos han tenido seguidores, ante esto, el neo-situacionismo del que algunos colectivos han recuperado como posibilidad creativa han desarrollado utilidades en la actitud de la deriva, como la descubierta por el paisaje y la construcción de “arquitecturas” como oportunamente hemos referido en el primer capítulo sobre **STALKER / Observatorio Nomade** del que el arquitecto italiano **Francesco Careri** representa y hace alusiones sobre el concepto de frontera como el espacio alternativo (*Transborderline*) para los acontecimientos prohibidos en los espacios de la normalidad:

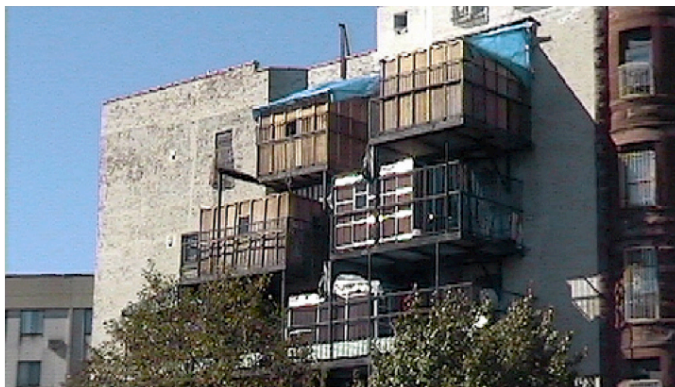
“La ciudad contemporánea necesita de espacios de intercambio entre los ámbitos nómadas y sedentarios. Zonas francas en las que se pueda hacer cosas no permitidas en otras partes de la ciudad”³⁹¹.

Se relacionan las prácticas que han desarrollado un intercambio con poblaciones consideradas marginales, como ocurría en el diseño propuesto de Nueva Babilonia de Constant dedicada a los gitanos, Careri ha recuperado esta idea de forma sutil, no construyendo ni idealizando la megaestructura de los años cincuenta que han desempeñado una fuerte inspiración en este tipo de acciones acerca de la consideración sobre los poblados libres y nómadas, pero

³⁹⁰ “Las propuestas de F. Kiesler y B. Füller se llegan a tocar por los extremos, sobre todo porque desconfían de lo humano como fenómeno cultural, pero también, porque definen al sujeto en clave estrictamente biológica, o simplemente bélica” en: MORALES, José: **La Disolución de la Estancia, Transformaciones domésticas 1930–1960**, Editorial Rueda, Madrid, 2005. Pág. 227

³⁹¹ Careri en entrevista por Jorge García de la Cámara, contexto de la exposición “Fronteras” en el CCCB (Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona) 2007.

lo está haciendo desde un componente pedagógico³⁹² con alumnos de arquitectura que necesitan de conocer a la gente y a sus ciudades para entender los problemas de la población y el fenómeno excluyente de la periferia. Uno de los casos de esta interesante conciencia crítica ha sido un proyecto desarrollado con las comunidades *rom* (romani), la “casa de gitanos” *casa di tutti / Casa Rom Romani Khere*³⁹³.



Francisca Benitez, *Sukkahs* (still) , 2001

De diferente actitud y en el contexto urbano de la ciudad de Nueva York podremos relacionar con el texto anterior la conciencia urbana de la artista **Francisca Benitez** (1974), enmarcado en el entorno de la ciudad, se desarrolla en la actitud de caminar (de nuevo la “deriva” como acontecimiento artístico) y en el descubrimiento de los factores de construcción y propiedad como bienes entrópicos (Benitez explora las *Sukkahs*³⁹⁴, construcciones temporales de la cultura judaica). Siendo ésta una arquitectura de la adopción y

³⁹² “Algo ocurre en las Escuelas de Arquitectura y Bellas Artes, y es que tratamos de formar “singulares mediáticos”, como si algún día todos ellos pudieran ser un Frank Gehry o un Jean Nouvel. Es una gran estafa, y sobre todo, no es lo que éticamente hemos de hacer y enseñar. Es denunciante esa incitación a la constante búsqueda por ser diferente a los otros, ese permanente estado de competición”, *idem*.

³⁹³ Véase: <http://reterom.blogspot.com/2008/06/romani-khere-casa-rom.html> [último acceso 03-11-2009]

³⁹⁴ Su construcción constituye un ritual en fabricar un abrigo exterior, los judíos comen en este refugio durante siete días para demostrar la fragilidad de la vida y la reconciliación con la naturaleza. Éstas han ejercido una fascinación en la artista, que ha procedido a su documentación en el barrio de Williamsburg (Brooklyn) construidas en las fachadas entre escaleras de incendio, azoteas y balcones.

documentación, apunta a la vez, la precariedad de las calles, transfiriendo al papel las alcantarillas y suelos, desvelando los límites de la propiedad pública y privada. La renuncia al habitáculo, al taller, la ciudad es la motivación de los situacionistas para sus prácticas psicogeográficas al nomadismo y las nuevas teorías de emancipación. A través de esta introducción se pretenden cartografiar las relaciones espaciales con el entorno de la actualidad, las relaciones antropológicas del “no lugar” y a su vez las relaciones espaciales del “espacio basura”:

“El arte público es hijo de la condición postmoderna”³⁹⁵

La causa pública de la arquitectura de **Santiago Cirujeda** (1971) está relacionada con el concepto de arquitectura efímera, dislocable y asociada al espacio como una especie de “virus” indeseable a las fuerzas del poder y la arquitectura ortodoxa. Cirujeda rompe desde dentro las convenciones de la arquitectura, agitando la bandera al derecho de todos a la habitación, surge, por lo tanto en una época prolífica de necesidades y cuestiones sobre la crítica de la ciudad como un contenedor asocial, declarando el derecho de autoconstrucción, un “hágalo usted mismo”, necesario en combatir el problema de la habitación en España a través del bajo coste mediante la invención y el ingenio, disponiendo libre y democráticamente sus planos y proyectos de las construcciones a través de Internet³⁹⁶. Ante esta posibilidad de expandir el pleno derecho colocan a éstas un planteamiento micro-sociopolítico:

“(…)propuestas insurgentes en una perspectiva literalmente micro política. En efecto, al comprender la arquitectura como una agencia generadora de unas prácticas individuales, no sólo la disciplina en sí misma se agita como renovado mecanismo de sociabilidad”³⁹⁷.

³⁹⁵ DUQUE, Félix: **Arte Público y Espacio Político**, Ediciones Akal, Madrid, 2001. Pág. 117

³⁹⁶ <http://www.recetasurbanas.net/> [último acceso 10-04-2009]

³⁹⁷ PERAN Martí: **Recetas urbanas**, 2008. ensayo disponible en: <http://www.martiperan.net/print.php?id=23> [último acceso 11-12-2008]



Santiago Cirujeda, alquiler de azoteas, 2008

Uno de sus más interesantes proyectos consiste en construir una extensión espacial necesitando para su supervivencia estar alojada a otra “estructura madre”, una fachada o azotea que podría incluso servir para un alquiler. Cirujeda representa la ubicación de una arquitectura reactiva, participante en la calle y la vivienda que interroga el sistema a través de sus “recetas urbanas”:

“(…)abren la posibilidad de inventar modelos flexibles en una nueva interpretación de todas las viejas categorías. La calle, el espacio público, la casa, la ciudad misma; todo es susceptible de ser reformulado subjetivamente con estas recetas preñadas de reversibilidad, ligereza e ingenio; una suerte de débiles cualidades que, precisamente por ello, pudieran permitir una efectiva reconquista política del dominio urbano”³⁹⁸.

Podremos aquí referenciar que el espíritu adoptado por Cirujeda y otros creativos con aspiraciones sociales genuinas y altruistas que estén relacionados de un modo a las TAZ (Zonas Temporalmente Autónomas), sin entrar en su condición de ortodoxia, el ensayo de Hakim Bey publicado en 1991 describe la instalación de la creatividad mediante un recurso de autorganización social de inspiración en la ideología *hacker*. Resultando en similitudes recuperadas del Situacionismo, constatando una actualización ante el estado de las leyes nacionales sobre la vivienda y la vida en comunidad, de

³⁹⁸ *idem*.

contenido altamente social se evocan las contradicciones de los sistemas en las políticas adoptadas para la urbanización y edificación arquitectónica³⁹⁹, Cirujeda explota esos huecos de la ortodoxia:

"(...)sacando partido de la infrautilización de los espacios y aprovechando los resquicios y fisuras en la legislación urbana de las ciudades españolas: células de vivienda mínima, fácilmente montables y desmontables; prótesis en edificios existentes e individualizaciones de viviendas; *okupaciones* de todo tipo, en azoteas, como las llamadas "sábanas rígidas" o en solares abandonados, convirtiéndolos en lugares para la colectividad; cápsulas y casas-insecto"⁴⁰⁰.

Su obra *¡Construye tu casa en una azotea!* (2008) podría estar en la senda de las actitudes del colectivo Ant Farm (Drop City), cuando hacían circular sus *cookbook's* que funcionaban como recetarios en la fabricación de *domes*, una invitación al cambio y a la emancipación:

"This type of public art practice is critically engaged; it Works in relation to dominant ideologies yet at the same time questions them and explores the operations of particular disciplinary procederes—art and architecture – while also drawing attention to wider social and political problems; it might then best be called "critical spatial practice"⁴⁰¹.

Determinadas y consistentes en ofertar un cambio de paradigma ante el mundo tecnocrático contemporáneo, según Josep Maria Montaner:

"Los proyectos que genera este activismo radical son muy diversos, aunque en ellos predominen las formas antijerárquicos y antiacadémicas, orgánicas y crecederas, dispersas y autoconstruibles; en definitiva, aquellas formas que favorecen que la arquitectura se desarrolle como proceso y no como resultado objetual"⁴⁰².

³⁹⁹ Un colectivo de redes denominado por **Hackitectura**, desarrolla acciones de participación libre sobre el concepto de arquitectura, territorio y especulación. Formado por arquitectos, hackers y activistas sociales experimentando en los territorios emergentes de la especialidad Cyborg compuesta por la recombinación de espacio físico, redes TIC y cuerpos", véase: <http://hackitectura.net/> [último acceso 03-07-2009]

⁴⁰⁰ MONTANER, Josep Maria: **Sistemas arquitectónicos contemporáneos**, Gustavo Gili, 2008, Barcelona. Pág. 145

⁴⁰¹ "Este tipo de arte público está empeñado críticamente; funciona en relación a las ideologías dominantes, al mismo tiempo que las cuestiona; y explora las operaciones de procedimientos disciplinares particulares —arte y arquitectura— simultáneamente llamando la atención para problemas sociales y políticos más latos. Justamente, lo mejor será calificarlo como una práctica de crítica espacial", (traducción propia) RENDEL, Jane: *Critical Spatial Practice*. *op.cit.* s/n

⁴⁰² MONTANER, Josep, Maria: **Sistemas arquitectónicos contemporáneos**, *op.cit.* Pág. 145



Santiago Cirujeda, *¡Construye tu azotea!*, 2008



Domènec, *Sostenere il palazzo dell'utopia*, 2003-2005

Similar en estas actitudes el artista **Domènec**, (citado con anterioridad en sus obras con maquetas), realiza una estrategia de cuestión crítica en el Proyecto *Sostenere il palazzo dell'utopia* (2003-2005) cuando lo relaciona nuevamente con la mítica *Unité d'Habitation* de Le Corbusier y Corviale un conjunto habitacional situado en los alrededores de Roma, este ha consistido en la adopción de estas líneas utópicas de habitación seguidas en la década de los 80 en Italia, modelos arquitectónicos que siguen la visión utópica de la sostenibilidad y comunidad pero que se han degradado y no cumplen su función social, han sido abandonadas. Sostener el edificio de la utopía, consistió en una serie de retratos fotográficos de algunos de los habitantes y visitantes de Corviale, sosteniendo en sus manos la maqueta de Le Corbusier:

"Recreando una suerte de versión democrática e igualitaria de la imagería pictórica medieval (donde los poderosos: papas, obispos y reyes, eran

representados sosteniendo la ciudad que habían fundado), en un modesto intento poético de re-fundar la posibilidad de la utopía⁴⁰³.



Ai Weiwei & Fake Studio, *Fountain of Light*, 2007

Las intenciones de Domènech son las de la instauración de la dialéctica entre arquitectura y la crítica cultural, una posibilidad poco probable en la modernidad, por ello, nada mejor que servirse de un ejemplo de ese marco histórico en el que se creía en la perfección y higienización del mundo a través de la arquitectura y la ciudad. En ello, nos parecen ideales las palabras de Juhani Pallasmaa:

“En lugar de reforzar la experiencia centrada en el cuerpo y la experiencia integrada del mundo, la arquitectura nihilista separa y aísla el cuerpo; en lugar de intentar reconstruir un orden cultural, hace imposible una lectura de la significación colectiva”⁴⁰⁴

⁴⁰³ PIETROMARCHI, Bartolomeo: *Sostenere el Palazzo*, texto del libro: *The [un] common place*, Fondazione Adriano Olivetti y Actar, 2005. Véase: <http://www.domenec.net/castellano/sostenere.html> [último acceso 06-04-2009]

⁴⁰⁴ PALLASMAA, Juhani: *Los ojos de la piel*. Gustavo Gili, Barcelona, Pág. 22



Ai Weiwei, *Fuck Off*, 2000

En relación a las actitudes discordantes y comentarios político–sociales se encuentra **Ai Weiwei** (1957), un artista y diseñador chino que vive actualmente en el contexto comunista, hace referencia a su inconformismo antisistema, utilizando como referencia el apropiacionismo de hitos de la modernidad, como lo ha realizado en una versión de la torre de Tatlin (*Monumento a la 3ª Internacional*), que en colaboración con *Fake Studio* creó *Working Progress - Fountain of Light* (2007), con cierta ironía cómica en su alusión, al realizar una torre elaborada y rellena de cristales de sintética evocación al mítico monumento de la vanguardia rusa. Otro de sus trabajos se desarrolla en el comisariado de exposiciones, juntamente con Feng Boyi preparara la exposición “Fuck Off” insertada en la 3ª Bienal de Shanghai (2000), en ésta, Ai Weiwei utiliza la toma fotográfica y su dedo demostrando un gesto de desaprobación hacia los edificios símbolos del poder como lo son *La casa blanca* y *la ciudad prohibida* entre otros.

Las intervenciones temporales de **Rirkrit Tiravanija** (1961) apelan de igual forma al lado sociable, construyendo entornos casi arquitectónicos, como plataformas, pequeños pabellones sin paredes concebidos como espacio para la “representación” de la comunidad⁴⁰⁵. Haciéndolo de una forma lúdica y apelativa a la integración de la componente participativa como antagónica a la observación pasiva. Desde esta aproximación dialéctica, utiliza títeres, juegos y

⁴⁰⁵ El artista ha colaborado con otros colectivos que se insertan en sus preocupaciones sociales, uno de ellos es, **Superflex** que diseña de igual forma un espacio para la relación social, de aspecto pop, como instalaciones, algunas de simulación (inundación de un *McDonalds*).

la culinaria tailandesa como objetivo de fraternizar, con su curry tailandés reúne estos actos expositivos de cocina social que son estudiados por el artista como esculturas de la comunión. En 1999 Tiravanija construyó una réplica de su apartamento⁴⁰⁶, una “escultura arquitectónica” que incluía cocina, habitación y aseo, estando operativa 24 horas al día:

“People have become the last thing that architects consider. Humans and human needs are the fuel that drive us”⁴⁰⁷.



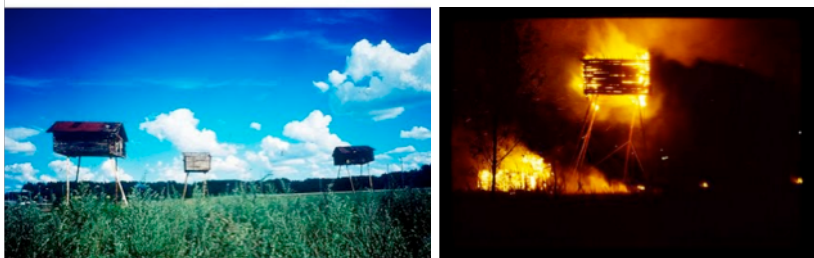
Casagrande & Rintala, *1000 Banderas Blancas*, 2000

Casagrande & Rintala, entre las instalaciones arquitectónicas en el paisaje el teatro y la danza, realizan comentarios sobre las relaciones entre arquitectura y medioambiente. La creencia de los arquitectos es la de que el

⁴⁰⁶ En el espacio de la Galería Gavin Brown, Nueva York.

⁴⁰⁷ “Las personas se han convertido en el último elemento a ser considerado por los arquitectos. Los humanos y sus necesidades son el combustible que nos alimenta”, (traducción propia), Rintala: “Architecture: when attitudes become form” disponible en: <http://www.contemporary-magazines.com/architech44.htm> [último acceso 23-03-2009]

urbanismo no deja una relación clara entre hombre y naturaleza, para éstos, el diseño urbano se ha transformado en económico, trata de una temporalidad y especulación propias en que la llamada globalización real es la de la polución del planeta y que la información y el entretenimiento son secundarias.



Casagrande & Rintala, *Land(e)scape*, 1999

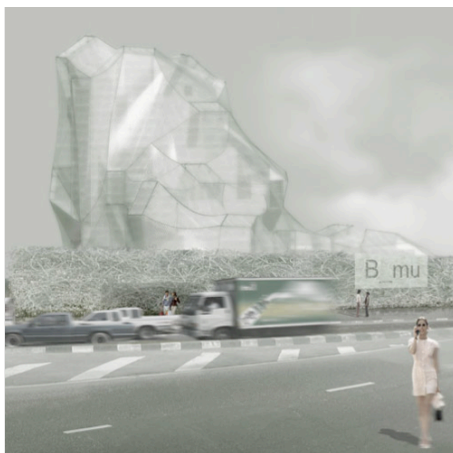
Por ello, realizan obras con características de desaparecimiento como en *Land(e)scape* (1999), donde podemos observar construcciones de casas sostenidas en palafitos, son apenas tres graneros de heno que después serían quemados⁴⁰⁸, esta obra representó la protesta del dúo ante la degradación de las tradiciones rurales de Finlandia, dichas estructuras sostenidas por palafitos de diez metros acentuaban un caminar lento de las mismas. Desde ese momento su controversia participante en este acto les llevaría a varias bienales con el objetivo de presentar su obra artística, como la realizada en la Bienal de Arquitectura de Venecia *sixty minute man* (2000), *floating sauna* (2002), y uno de sus más recientes proyectos *Chen House* (2008). En *1000 banderas blancas*, Casagrande & Rintala denuncian los actos irresponsables contra la naturaleza y el propio hombre⁴⁰⁹ a través de los intereses económicos, cada

⁴⁰⁸ Bajo una danza pagana coreografía de Reijo Kela con el objetivo de crear un ambiente festivo medieval.

⁴⁰⁹ Si de una forma estos arquitectos han elaborado acontecimientos humanistas para la protección y reflexión de los problemas ambientales, recordamos los que lo desarrollan a través de una lección histórica de la guerra. Nos referimos al ya referido **Lebbeus Woods** que tiene en sus dibujos de proyectos una atención hacia las arquitecturas sufridas de la condición bélica, Woods asegura que las *cicatrices* deben continuar inscritas en la piel de la arquitectura para asegurar las lecciones del pasado. Desde 1976 se dedica a la teoría y a los proyectos experimentales, funda en 1988 el *Research Institute for Experimental Architecture*. Los acontecimientos que le han

bandera simboliza un empresario responsable por la deforestación, por eso, 1000 banderas simbolizan el paisaje violado. Escogen una montaña en el Parque Nacional de Koli (Finlandia) y colocan sábanas blancas de un hospital psiquiátrico en hierros de tres metros, simbolizando de esta manera a cada uno de los empresarios que mentalmente permiten tal atrocidad.

En semejantes aportaciones hemos destacado al colectivo de arquitectos **R&Sie** que se han ocupado de una incorporación de naturaleza en sus obras y proyectos arquitectónicos como una exploración de nuevos territorios, así como a los efectos de la contaminación que ejercen sobre los ciudadanos del planeta, adoptando una forma crítica basada en la construcción de una cualidad escultórica⁴¹⁰. Gran parte de sus proyectos habitacionales aluden al concepto de apoderar la casa por vegetación, preparando vallas y estructuras que atrapan y configuran corredores y pasillos así como las afueras, esto es lo que en parte han elaborado para el museo de arte contemporáneo de Bangkok, envolver a la arquitectura del espacio expositivo con una malla receptora.



R&Sie, *Dustyrelief* /B-mu, 2002

despertado más interés han sido la guerra civil en Sarajevo, el embargo económico a Cuba o las catástrofes naturales como el terremoto de San Francisco

⁴¹⁰ Véase: <http://www.new-territories.com/> [último acceso 20-04-2009]

El proyecto para el museo de arte contemporáneo de Bangkok *Dustyrelief /B-mu* (2002) tiene la innovadora característica de darnos una lección ecológica, pues su envolvente “deposita” el CO2 de la atmósfera. En realidad la metáfora sigue siendo la del lugar de origen y del lugar de ocupación, la vertiente crítica en arquitectura se aplica a casos muy concretos, y para ello podremos nombrar el ejemplo del diseño de este espacio denominado *Dustyrelief* (“Alivio polvoriento”, 2002) en Tailandia, enalteciendo una de las particularidades del local, siendo una de las ciudades más contaminadas del planeta, el comentario crítico resulta en asumir visiblemente este símbolo como un reto a la mejora de las condiciones del aire. Bangkok es a la vez carente en su planificación urbana, el edificio asume una irregularidad a través de la utilización *morphing* y mediante el sistema electroestático en sus fachadas geométricas se le pegan los residuos carbónicos que contrasta con su interior de cubo blanco destinado al arte, para R&Sie la función de la arquitectura es la de desvelar y corporizar el espacio, según estos:

“Hablar de espacio, en tanto que tal, revela la tradición moderna que ha considerado poder imponer la idea según la cual la arquitectura se constituye gracias a la fisicidad de los pilares y los muros. ¡Pero la arquitectura no es eso! (...)¿Qué es el espacio? Conviene cuestionarse correctamente la noción de espacio. Pues el espacio no es la primera materia sino la resultante. Está compuesta tanto de flujos corporales como de modos relacionales, de los ruidos de la vecindad como de la polución del aire. El espacio está constituido de feromonas, de química, de percepciones fenomenológicas. Realmente, es una falacia reducir el espacio a su simple fisicidad. Es muy importante elaborar escenarios que no sean cerrados, que sean incluso contradictorios”⁴¹¹.

Nos gustaría terminar este conjunto tan heterogéneo de ejemplos que cruzan las interferencias entre el arte y la arquitectura con el reciente pabellón⁴¹² de Wodiczko para la Bienal de Venecia (2009). Es una obra anteriormente referida en nuestro primer capítulo y a nuestro entender resulta en un trabajo de síntesis del artista que más ha influido sobre las cuestiones de un arte público crítico relacionado particularmente con los problemas de la

⁴¹¹ R&Sie citado por CORTÉS, José Miguel: **Espacios diferenciales, experiencias urbanas entre el arte y la arquitectura**, Valencia, 2007. Pág. 237

⁴¹² Para más información véase: <http://www.labiennale.art/pl/> [último acceso 20-07-2009]

sociedad, remarcando en ello los *homeless*, la especulación inmobiliaria, y la imagen del poder político y económico como las fisuras de un sistema. En este caso, Wodiczko ha diseñado una simulación con la arquitectura del pabellón nacional polaco situado en los *Giardini*, con el título *Guests* (invitados), que representa a su país de origen y asume de nuevo una obra comprometida con las causas sociales, en este contexto dedicará el pabellón a las personas “invisibles”, a los inmigrantes y a su estigmatización:

“A Lebanese intellectual, a Vietnamese poet, students. Besides narratives about the immigrants’ difficult, sometimes actually hopeless situation (a Chechen refugee living in limbo for years, waiting in vain to be granted refugee status) we see scenes with Vietnamese women dancing, besides the xenophobic behaviour of Polish and Italian youths in street episodes we hear the conversation of women working for organizations providing legal and social aid to immigrants”⁴¹³.



Krzysztof Wodiczko, *Guests*, 2009

⁴¹³ “Un intelectual libanés, un poeta vietnamita, estudiantes. Más allá de representar narrativas de una situación difícil. A veces, hasta desesperada (un refugiado checheno viviendo en el limbo durante años, esperando en vano que le sea dado el estatuto de refugiado) dos inmigrantes, vemos escenas de mujeres vietnamitas danzando; más allá de los comportamientos xenófobos de jóvenes polacos e italianos en escenas de la calle, oímos las charlas de mujeres que trabajan para organizaciones que providencian ayuda legal y social a inmigrantes”, traducción propia, **CZUBAK, Bożena:** *Guests* (fragmento del catálogo) Edizioni CHARTA, 2009, Véase: <http://www.labiennale.art.pl/> [último acceso 20-07-2009]

El artista realiza un entorno teatral y poético aprovechando la arquitectura del pabellón colocando entre arcos cristales translúcidos que revelan siluetas proyectadas de diferentes actitudes profesionales y relaciones sobre el estatuto y vida cotidiana del inmigrante aquí escenificado, el artista coloca en esta obra nuevamente un problema de la actualidad, para potenciar el diálogo inhibido del “invitado” y de quién lo recibe. Las posturas de estos “refugiados” en las funciones profesionales características de los servicios, colocan la tónica sobre los países de acogida, el mundo de los países ricos y la relación de la interculturalidad de nuestra globalización, enfocando las muchas contradicciones del trabajo precario.

3.3 - Habitáculos “extrahumanos” y *gadget*: Corporización y expansión de los espacios-cuerpo

El artista se sirve de los más distintos dispositivos corporales con la intención de comunicar a través de sus extensiones o prótesis corporales que a su vez adquieren cualidades del lenguaje arquitectónico. Muchas de estas acciones desempeñan un intercambio con el transeúnte en el espacio público de la ciudad desde las más diversas formas, siendo éste un agente motor para el despertar de conciencias a través de las provocaciones del artista. Desde las prótesis de “alien stuff” realizadas por Krzysztof Wodiczko ante las imposibilidades de comunicación en las Babilonias migratorias que se han convertido en los actuales centros urbanos del mundo occidental (metrópolis), demostrando que en este caso el recurso del dispositivo corporal (el Gadget) actúa como una interfaz mediadora para el diálogo.



Melvin Sokolsky, fotografía de moda, Paris, 1963

Entre la ambigüedad que puedan representar estas piezas, como artilugios estéticos y tecnológicos o torpes conexiones escultóricas que hacen corresponder por medio de la acción (performance) activa en el espacio del intercambio y próximos al cuerpo. Semejante a este caso es la acción sugerente y realizada por el artista norteamericano **Dennis Adams** que interviene con el público a través de un dispositivo acoplado a su brazo y que pretende el debate público, como si fuese una ampliación sugerente y actualizada del clásico *speakers corner* codificado con la utilización de objetos fetichistas entre la escultura y los entornos tecnológicos amaestrados por el arte en vez de estos utilizados por el sistema capitalista, promoviendo entre muchos accesorios la venta de servicios u objetos de diseño utilitario, el caso de la utilización de estos dispositivos “anti diseño” forman un nuevo campo en expansión denominado como *critical design*.



Dennis Adams, *Outtake (Verschnitt)*, 1998

El *critical design* se caracteriza por la implementación de artilugios tecnológicos u objetos que contrarían sus originales raíces modernas en una visión convencional al “good design” pero sí al servicio de la problematización y la crítica a lo cotidiano, sin olvidar que el término diseño continua en este

sentido respetando las cuestiones primordiales del uso y acceso del individuo (antropometría, ergonomía, principios visuales), pero sí ataca desde una función simbólica y cultural de los aspectos que despiertan en cambio en la sociedad. Algunos de estos artefactos son para utilización corporal, siendo su enlace el pleno debate hacia los problemas de utilización ecológica, distribución de medios, acercamiento de las poblaciones a la información y educación, por ello determinan una interesante posibilidad de debatir entre el público y lo público. El *critical design* es el resultado de una intromisión crítica a las funciones de ciertos y determinados productos que pretenden la mejoría considerable de la vida humana, no podremos olvidar el papel fundamental del *Critical Design Group* desarrollado por Wodiczko en los laboratorios del MIT. El papel del artista público, agente encargado de tomar la temperatura social, balancea entre la práctica ciudadana y amplifica por un lenguaje no convencional sus deseos o limitaciones.



Rebeca Horn, *White – Body – Fan*, 1972; *Finger gloves*, 1972

Si en un principio hemos abordado el concepto de habitáculo y en ello se concentra una actitud próxima al cuerpo, centraremos en este momento nuestra atención sobre los aspectos de construcción de objetos enmarcados en el Gadget corporal, dispositivos que de alguna forma permiten ampliar las interferencias entre escultura y arquitectura dejando de establecer con los ejemplos anteriormente descritos de *arch-art* los razonamientos contractivos *in*

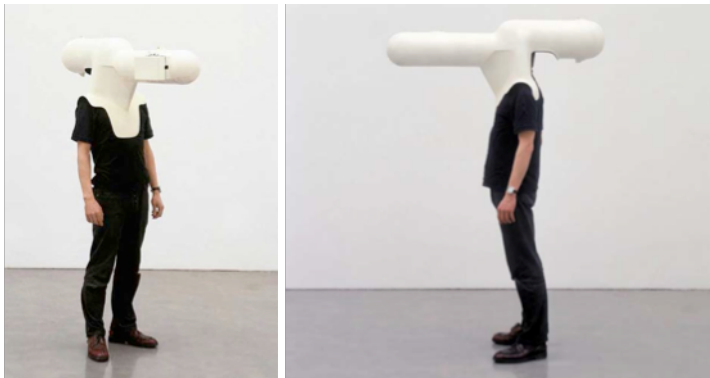
situ. En todo caso, corresponderá en la mayoría de las obras próximamente visibles, una adopción de movilidad, de traslado de estos dispositivos porque se trata del cuerpo, una entidad locomotora.



Walter Pichler, *Small room* (prototipe), 1967

Walter Pichler (1936) parte en primer lugar del cuerpo, y por la década de los 80/90 decide trabajar la arquitectura como proyecto. Nos gustaría resaltar la obra desarrollada por Walter Pichler en la década de los 60, quizás sea una metáfora, por que ese momento en la historia conectaba con las aspiraciones del espacio sideral y la capacitación del hombre en explorarlo. Pichler ha realizado proyectos arquitectónicos, sobretodo dibujos que acreditan las cualidades marcadamente escultóricas, pero lo que representa a nuestro ver su innovación ha sido la evocación del lugar arquitectónico (habitación) a

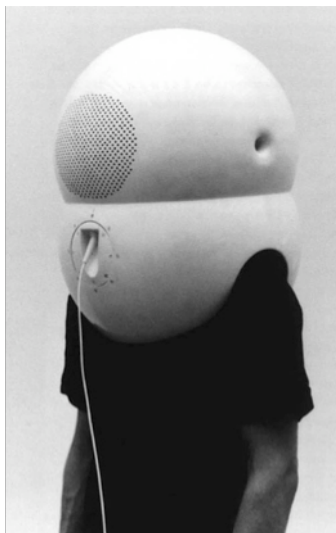
través de su incorporación en modelos corporales instalados de forma antropomórfica y utilizados entre una especie de “casco” en la extensión del ojo hacia un espacio (*room*) lo que nos permite establecer como puente al tema o capítulo exclusivo a este tipo de referencias del *Gadget* (accesorio exquisito, connotado con la necesidad superficial) y establecer los puntos de intersección entre cuerpo, escultura y arquitectura. Pichler será tal vez el artista más indicado cuando se resaltan este tipo de cualidades de inmersión, es importante destacar que su contribución es en estos aspectos innovadora. Sus obras están entre la extensión corpórea de elementos como la experimentación, siempre corporal de reacciones, desarrollo de igual forma con recurso a los hinchables, utilizados por sus contemporáneos en la década de los 60/70.



Pichler, *casco TV (portable living room, 1967)*

Antes de todo definir que el concepto de “Gadget” aparece asociado apenas al cuerpo, por eso, será un Gadget corporal, una entidad artificial que extiende, satiriza, dialoga con el cuerpo y con los otros, consideramos que su función más especial sea la de extender los conceptos del artista de un modo ventrílocuo, en presencia del mismo o no, partiendo de entornos tecnificados o la construcción de sistemas y estructuras acoplables al cuerpo, en síntesis, a la adopción de simulacros de interactividad con el otro mediando el diálogo, codificado a través de un reconocimiento de la presencia del cuerpo y la

acción. Las relaciones de corporeidad e identidad han establecido su diálogo con el ciudadano o público especialista a través de programas performativos. Reconociendo que la labor del cuerpo ha satirizado el espectáculo a través de la *performance*, y en ello podemos recordar las incursiones primitivas en la colocación de aderezos por Hugo Ball en *Karawane* (1916), utilización de apéndices que amplifican y extienden lo corpóreo en estados *nonsense*.



Walter Pichler, *Small room*
(prototipo), 1967

En esta línea, pretendemos analizar un grupo de obras que se intersectan en el ámbito de las relaciones cuerpo – dispositivo – *arch-art*. Mucho de los artistas son en realidad investigadores en el campo del diseño y la arquitectura y han extendido sus conocimientos en obras poco convencionales para su profesión. Entre ellos, podemos destacar a **Andrea Blume**, que es una artista y diseñadora norteamericana que desde inicios de la década de los noventa desarrolla particularmente obras de mobiliario urbano y diseño de interiores, gran parte de su experimentación se sitúa entre la movilidad, el modelado del cuerpo a través de sus piezas y la disposición en locales públicos como jardines y paseos estudiados como lugar de encuentro y

mediación. Su atención está centrada en la utilización y el diálogo entre objetos y usuarios que mayoritariamente actúan como asientos y cobijos parciales, en ellos el cuerpo se incorpora, acuesta y forma parte de esos mismos mobiliarios, a través de los mismos se relaciona con otros usuarios en un apelativo carácter de vecindad. La plaza puede ser un local de excelencia para la experiencia del arte público y en este sentido las aportaciones de Blume realizan un equilibrio funcional y constante entre volúmenes, pasajes e intercambios sobre la disposición y diseño general que provocan condiciones ideales para el reposo y la disposición de los cuerpos.



Andrea Blume, Lure, 1994



Andrea Blume, *Banquette*, 1993

En los aspectos que relacionan la obra de Blume y la constante búsqueda de las propiedades corporales en la satisfactoria utilización de sus piezas que en sus primeras obras se esfuerzan en concretizar las relaciones de diálogo corporal, como se puede observar en su obra *Lure* (1994), una escultura que puede albergar a dos usuarios en paralelo y que comparten una apertura en el área de los brazos invitando a la aproximación y al toque, el estar entre y a disposición del otro, sus diseños no son estructuras de la soledad, pretenden compartir a través de la conversación y del juego de los gestos humanos, bastante pertinente en su obra *Banquette* (1993). Blume crea espacios encerrados en torno al centro como si fueran un “comedor” publico.

Las cualidades de acción y performance han sido exploradas como una de las vías de representación del lugar e intercambio con las interferencias que analizamos, recurrente al espacialismo en torno a la envolvente del cuerpo, en gran medida han sido materializadas con experiencias en los materiales blandos, propios para la experimentación corporal (piel) extensible hacia volúmenes que configuran el espacio de una pequeña habitación, como se ha tenido la oportunidad de verificarse con los entornos hinchables en boga hacia las décadas de los sesenta y setenta. Algunas de las más recientes aportaciones en este tipo de trabajo ha sido desarrollada por **Lawrence Malstaf** (1972), un diseñador industrial que divide su obra entre las artes visuales y el teatro, ha realizado colaboraciones con coreógrafos lo que ha posibilitado experimentar otras latitudes espaciales en relación con la

ocupación corporal, esto ha extendido su obra a una especie de escenificación teatralizada con frecuentes conexiones a la tecnología y los fenómenos físicos. La interactividad con el público que visita las obras de Malstaf es una condición principal, para ello ha creado aparatos destinados a proporcionar un ambiente de inmersión diferente al que la tecnología del ordenador nos ofrece con sus simulacros de la imagen en movimiento, las obras de Malstaf crean ambientes físicos que proporcionan una simulación con objetivos de reacción corporal en la exploración de las sensaciones.



Lawrence Malstaf, *SHRINK*, 1995

Crea analogías entre el cuerpo y habitáculo realizando para ello performances a veces colectivas, o realizables por el propio público en su condición de participante, uno de los ejemplos más destacados ha sido la de disponer su propio cuerpo y de otros colaboradores en una performance de suspensión, los cuerpos se suspenden lentamente a través del control de su utilizador al permitir una condición de vacío entre dos planchas de PVC (*SHRINK*, 1995). Este objeto envolvente nos recuerda ciertamente al deseo de levitación o estado uterino, el cuerpo “flota” en el aire ocupando suspendido un espacio de

contracción, que se asemeja al desarrollo de un ritual de sobrevivencia⁴¹⁴. Es este el tipo de ambientes que Malstaf crea con el objetivo de reaccionar al usuario trasladándolo a un estado o situación de control, permitiendo una consciencia gradual de su propio cuerpo, revitalizando su medida, peso y comportamiento en el mundo, contrariando de forma astuta la fuerza de la gravedad.



Lawrence Malstaf, *Nemo Observatory*, 2002

Una de las obras de inmersión que a nuestro ver reúne la experiencia arquitectónica y que concentra su atención en la butaca como elemento de invitación al usuario a participar de la experiencia es *Nemo Observatory* (2002), que consiste en el diseño de una cabina transparente donde el usuario se sienta y acciona un torbellino a su alrededor realizado por pequeñas bolitas de corcho blanco que giran gracias a ventiladores situados en su interior provocando un efecto atmosférico ante los ojos del participante y del público.

⁴¹⁴ Ante esto podemos recordar el ejemplo de David Vetter (el “niño burbuja”, 1971 - 1984) que debido a un desorden genético de inmunidad a los gérmenes pasó toda su vida en entornos protectores concebidos a partir de habitáculos y extensiones hinchables.

Malstaf tiene la capacidad de realizar obras de gran impacto haciendo recurso de una materialización muy sencilla y eficaz lo que supone una experiencia práctica en las artes de escenario.

Como hemos comprobado con anterioridad, los entornos concebidos próximos al concepto de la piel, que son construidos con el objetivo de adquirir esa función (la segunda piel) como extensión natural del cobijo, la habitación, la casa, han sido utilizados por una variedad de creativos, normalmente el campo del diseño industrial ha enriquecido estas relaciones de interferencia entre escultura y arquitectura.



Ana Rewakowicz, *Uniblow Outfits*, 2001/02

La artista canadiense y polaca **Ana Rewakowicz** ha realizado a lo largo de su carrera obras que relacionan adaptabilidad y escala corporal como una extensión de la piel, la evocación del órgano natural como el de mayor extensión de nuestros sentidos se ha plasmado. Rewakowicz realiza obras que conjugan una relación recíproca de movilidad que ha sido explorada por la artista reconociendo la importancia de los entornos diseñados en la década de los sesenta por Archigram, Haus Rucker Co, el carácter performativo de

artistas como Lygia Clarck y Helio Oiticica, siendo éstos capaces de ofrecer una respuesta crítica y alternativa en los modos de vida. Su obra experimenta con la exploración sensorial a través de los ambientes arquitectónicos⁴¹⁵ de la experiencia cultural y social del fenómeno nómada. Destacamos su obra *SleepingBagDress* (2004/5), ciertamente una evocación de la obra de Michael Webb (Archigram) *Cuishicle*, 1966, y que consiste en un traje de PVC que puede llenarse hasta transformarse en un complejo habitáculo hinchable, *SleepingBagDress* es un diseño en forma de *kimono*-vestido que cuando está inflado adopta una forma cilíndrica con la capacidad para una o dos personas, esta obra esta enmarcada en la experimentación de Rewakowicz bajo el título de *Dressware*, que consiste en transformar trajes en entornos arquitectónicos transportables, ante este ejemplo podemos tener en cuenta a *Basic House* (1998), concebida por el diseñador catalán **Martín Ruiz de Azúa** que ha conseguido “miniaturizar” una habitación que se puede llevar en el bolsillo y se expande al deseo del usuario.

Por otro lado, es importante resaltar la experiencia de Rewakowicz en obras de cualidad antropométrica como *Uniblow Outfits* (2001/02), que consisten en la fabricación de trajes hinchables que gracias al movimiento de caminar expanden el aire hacia su interior, los registros fotográficos de esta acción dibujan un paisaje de exploración de lo fantástico, como si fueran viajeros en lugares inhóspitos y castigados por algún género de accidente nuclear.



Martín Ruiz de Azúa, *Basic house*, 1998

⁴¹⁵ Ha realizado algunas obras de carácter arquitectónico *Ice Dome Project* (2004/5) con Steve Topping

Como hemos considerado en apartados anteriores dedicados a la habitación efímera como recurso de cualidades escultórica y arquitectónicas, éstas han adoptado una cualidad corporal en la medida que establecen relaciones comunes, la extensión de la piel como duplicación de la membrana natural que nos protege del mundo, pero que a la vez nos mantiene en contacto con él mismo a través de los factores físicos. En este sentido, debemos tener en cuenta las experiencias aproximadas en este campo con los visionarios de los sesenta. La actualidad se enmarca en actitudes artísticas y concepciones de diseño avanzado. Del que citaremos algunos ejemplos, una de las artistas que trabaja en la actualidad en estos parámetros del cuerpo como elemento de acción y vivencia espacial al duplicar la piel por medio del aire y materiales leves, es **Cocky Eek**.

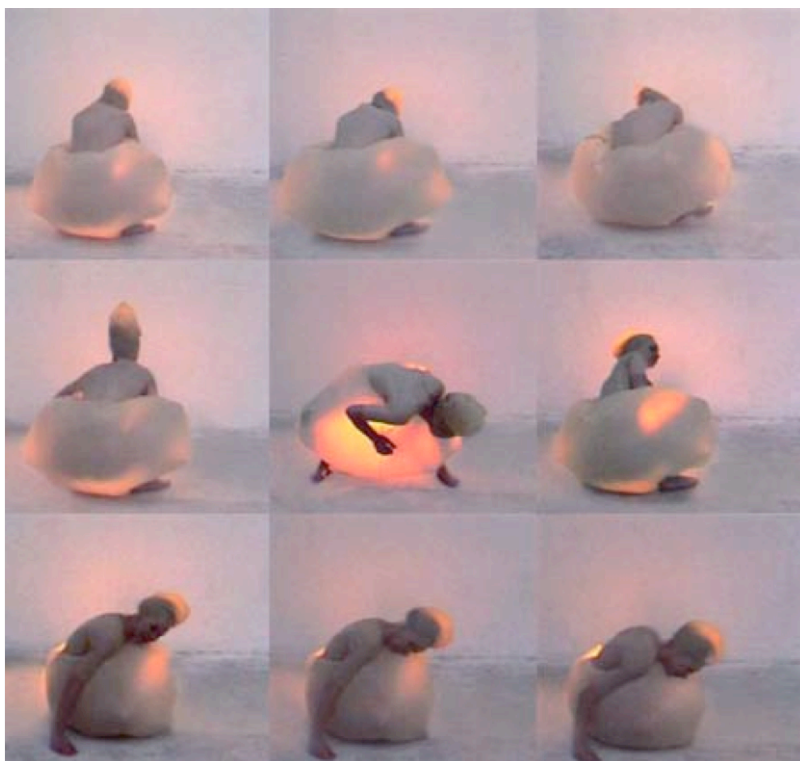


Cocky Eek, *balloondress*, 2001

Eek es una de las artistas que ha desarrollado con gran interés el campo de investigación entre los materiales plásticos y su maleabilidad susceptible a la fabricación de entornos expandibles para el cuerpo y envoltentes de género arquitectónico, su experimentación ha llegado a “neumatología”⁴¹⁶, siendo un área de desarrollo científico considerando en ello las aportaciones de

⁴¹⁶Véase una sinopsis desarrollada por la artista en: http://libarynth.org/research_report_cocky_eek [último acceso 20-09-2008]

diferentes utilizaciones de estas tecnologías en el desarrollo de la arquitectura o en la expansión espacial, pues ha considerado algunos prototipos que han sido estudiados por la NASA. Su repertorio trata sobretodo del aire como elemento, realizando apenas arquitecturas conformadas en este enmarcado, pero a la vez pretende sacar provecho de la naturaleza del propio elemento en su estado de fluidez y deformación, eso es lo que ha llevado a concebir sus habitaciones flotantes bajo el proyecto *Float* (2003), que consiste en el diseño de una habitación adscrita al cuerpo y que se hace ascender y descender a través de un dispositivo mecanizado, permitiendo el juego de equilibrios y la constatación de la gravedad como valores exploratorios de la dialéctica entre formas generadas naturalmente y las realizadas por su propia acción en el interior.



Cocky Eek, *balloondress*, 2001

Ante este género de exploraciones del acto de volar ha despertado en la artista un gran interés, desarrollando para ello varios proyectos que nos recordaran por aproximación la citada obra “Letatlin” de Vladimir Tatlin, materializado por el ingenio y la fantasía. Las piezas “voladoras” de Eek atraviesan esa cuestión teatralizada del vuelo, que no es un acontecimiento fáctico, pero representa poéticamente el discurso de la posibilidad, esto ha sido el caso de una serie de obras basadas en el diseño de los aparatos voladores de Leonardo da Vinci, en particular, la obra con el título *Wingsz–Wind* que consiste en el lanzamiento controlado del cuerpo y un dispositivo adaptado que le permite ejecutar graciosas exhibiciones en el aire.

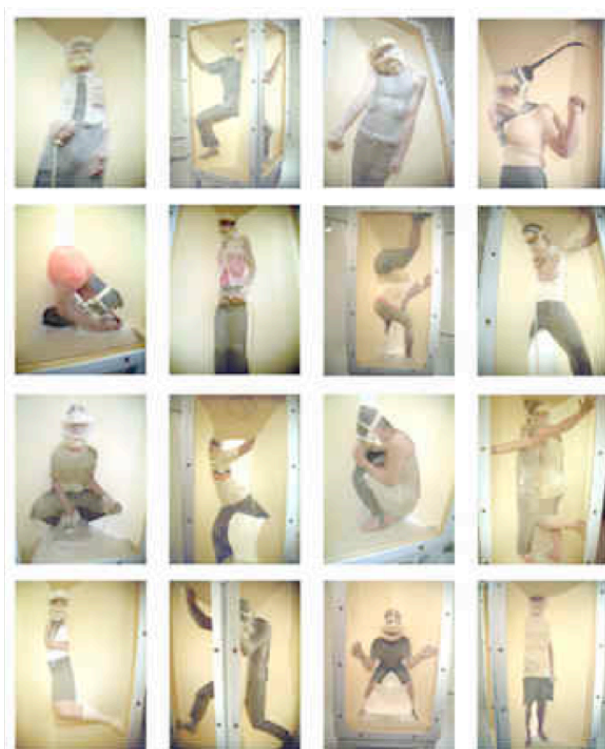
Como hemos visto, la condición de construir entornos corporales adscritos (*Gadget*) con el afán de experimentar cualidades espaciales y por ello expandidas en las cualidades escultóricas o arquitectónicas generan irremediablemente el acontecimiento o performance por parte del autor o como condición experimental para ser concebida para el público. Esta última condición es la fabricada por el artista **Mokoto Ishiwata** al experimentar con el cuerpo en diferentes estados, habitar el espacio concebido y, desde él, disponer de un conjunto de posibilidades técnicas.

Este tipo de experiencias de aislamiento han sido utilizadas por otros artistas y de entre ellos nos gustaría resaltar el acontecimiento planteado y experimentado por el compositor norteamericano John Cage en 1951 cuando decide comprobar si la ausencia del sonido puede ocurrir en una cámara anecoica (sala insonorizada, al descubrir que es una imposibilidad, pasa a oír su propio cuerpo, su sistema nervioso y la sangre de sus venas).

“El significado esencial del silencio es la pérdida de atención...el silencio no es acústico...es solamente el abandono de la intención de oír”⁴¹⁷.

⁴¹⁷ Dado esta experiencia de John Cage, el compositor desarrolla un gran interés hacia la concepción de obras referenciales sobre el silencio, que se podrá resumir en la importante obra 4’33’’, destinada a un número indeterminado de instrumentistas que “ejecutan” sin un único sonido de la composición, sino los sonidos del público (tos, ruidos...), los únicos participantes de la misma.

Ishiwata ha construido varias cápsulas que pretenden transmitir sensaciones únicas a sus usuarios, el artista reconoce que al realizar estas obras pretende llegar a una autoreflexión y meditación por parte de los usuarios, ante la ubicación de espacios internos e intensos. Estas situaciones son potenciadas a través de la extracción del aire, provocando un efecto vacío o la incorporación en las paredes de la cápsula poliédrica de altavoces que generan ritmos e intensifican la excitación:



Mokoto Ishiwata, *Vacuum Packing Heartbeat*, 2006

"I can feel like an individual in the midst of humanity, through the image of something internal such as a cell, an atom, or a fetus. Keeping in mind the insignificance of humanity, as I shrink ever smaller, it may be possible to confirm my existence in the universe on an electronic level. Or this work may simply serve as a space to meditate. The heartbeat is the very first rhythm humans feel. I relieve all music has the heartbeat that flows within us, the music that we hear starts to sound right"⁴¹⁸.

⁴¹⁸ "Me siento como un individuo en medio de la humanidad, a través de la imagen de algo interno, como una célula, un átomo, o un feto. Teniendo presente la insignificancia de la humanidad, cada

Consideraciones anecdóticas del traje como extensión del entorno o mundo de los objetos, es lo que **Joo Youn Paek** realiza, una interesante aportación de mobiliario urbano personal con su traje de aire que, al llenarse por medio de sus pasos, se convierte en un asiento efímero, realizando un *loop* por las calles donde invita al usuario a llenar constantemente el asiento. En lo que refiere al proceso de extracción del aire (por medio de andar) puede ser considerado como una extensión de la obra de Ana Rewakowicz (*Uniblow Outfits*, 2002).



Joo Youn Paek, *Self – Sustainable Chair*, 2005/07

La diseñadora **Monika Förster**, que desarrolla una línea profesional de objetos utilitarios, ha concebido un compartimento transformable y fácilmente transportable en los hombros, siendo reducido a una mochila. Förster se ha inspirado en la forma de las nubes para realizar este entorno habitable que está reforzado por la metáfora del viaje, así como la nube se disloca se ha creado la pieza de diseño⁴¹⁹.

vez que me encojo me hago más pequeño, puede ser posible confirmar mi existencia en el universo ante un nivel electrónico. O este trabajo simplemente puede servir como un espacio para meditar. El latido del corazón es el primer ritmo sentido por el ser humano. Toda la música tiene el latido del corazón que fluye dentro de nosotros, la música que oímos empieza a sonar bien", (traducción propia), cita de Mokoto Ishiwata en: <http://www.interactivearchitecture.org/vacuum-packing-heartbeat-ishiwata.html> [último acceso 11-06-2007]

⁴¹⁹ El objeto se ha desarrollado y producido comercialmente por Snowcrash y Offecct.



Monika Förster, *Cloud*, 2003

Las envolventes del cuerpo actúan como metáforas de “habitación burbuja”, juegos entre interioridad y exterioridad que **Hans Hemmert** (1960) plasma en obsesiones particulares sobre el aire, para Hemmert este elemento adquiere “funciones filosóficas”, por su ligereza y espiritualidad, es algo que está y no está, fácilmente disponible y presente. Sus obras, generalmente materializadas en látex de entornos amarillos, fabrican situaciones lúdicas en la adopción del lugar habitado por el cuerpo, como si fuera un personaje creado a partir de las cambiantes utilizaciones de vivir en una burbuja imaginaria, o una referencia al sentirse en un mundo totalmente con este ambiente y donde desarrolla sus actividades cotidianas, como ir al trabajo en su coche de interior amarillo o al relajarse dentro de su habitación.

Las demostraciones de este cotidiano creado por el artista son visibles en sus performances, al estar él mismo dentro de su “burbuja personal”, realizando actividades banales como fotografiar, subir una escalera, sentarse en una motocicleta o sostener en sus manos a un bebé, se realiza un puente imaginario entre el espacio protegido y domesticado de su interior con el que nos parece real y en el cual nos insertamos. Ya desde sus primeras obras hinchables, la relación con la arquitectura ha sido una constante, sus esculturas de aire eran conformadas y atrapadas por muros y volúmenes permanentes hasta llegar al estado de interiores vivenciales.



Hans Hemmert, *vacuum space*, 1995

En nuestro caso, el acoplamiento e interacción con modelos que funcionan como una doble piel, semejante al papel que se observa en el habitáculo (véase capítulo 2), esta segunda piel está confeccionado con la proximidad al cuerpo, y utiliza una lógica antropomórfica al celebrar la expansión espacial hacia la arquitectura, lo que queremos transmitir, es que en gran medida, el deseo de poblar el “espaciar” empieza desde la noción compleja de cuerpo y de límite corporal, esa realidad conectada a las intimidades del ser (del yo) lanzan las construcciones que pretendemos al incorporar al otro, a los otros y a estetizar de modos variados a través del *arch-art*.



Hans Hemmert, *balloonman*, 1998

El modelo del simulacro se ha desarrollado con la ayuda de la creación de objetos que generalmente han ganado una singularidad alusiva al contexto de *Gadget* corporal, asociado en algunos casos al fenómeno *kitsch*, está entre el objeto utilitario y la presunción utilitaria de objeto, dispositivo que se extiende y permite la versatilidad como también la confusión, un discurso reflexivo sobre las problemáticas que a su vez son ejemplo de su extensión.

La incorporación de este tipo de tecnología protésica conlleva a la autoconciencia cada vez mayor de la importancia del cuerpo como soporte, si el *gadget*, como pieza de diseño fetichista, está largamente connotada con la creación de necesidades ficticias, con lo inútil o extravagante, conduciendo a un tropezar de las funciones vitales de la comunicación, donde puede desempeñar también un papel mediador entre cuerpo y entorno sociocultural, el comportamiento entre lo media y lo social resultan en la simulación y el simulacro en lo real, este proceso es análogo a la noción del “hombre unidimensional” de Herbert Marcuse.

Demostrando que la relación entre cuerpo y extensión resulta de sus principios más elementales, evocamos como referencia la obra de la escultora **Rebeca Horn**, artista que ha iniciado sus trabajos de extensión escultórica por medio de completar su corporeidad performativa sin compromisos con una mecánica de lo artificial, o si preferimos, sirviéndose de su propia mecánica biológica y perceptiva. El poder ofrecido por la capacidad de acercarse a las superficies, desarrolla en particular un principio declarado de las funciones del cuerpo que Merleau-Ponty señala en su *Fenomenología de la Percepción*⁴²⁰

⁴²⁰ Maurice Merleau-Ponty (1908–1961), con Sartre representa la corriente fenomenológica heredada de Husserl, analista del pensamiento pre-reflejado. Filósofo de lo “vivido” y autor entre otras obras de la *Fenomenología de la percepción*: la estructura del comportamiento, 1945. La intuición como relación inmediata del ser, se dedica a demostrar lo que existe de involuntario en la percepción inmediata, con el sentido implícito que ella revela y que pesará en su elaboración definitiva. La famosa intuición, ella propia no será nada más que ese poner en relación con el ser. Manifiesta un gusto por la evidencia, demuestra como corolario que para el filósofo, no puede existir el lugar definitivo (iglesia, partido) de la verdad, en la medida en que un refugio o un sitio haría olvidar la dimensión histórica de lo vivido, las “evidencias” que la historia propone no pueden ser admitidas como tal por la filosofía, a la cual compete construir una teoría del sentido en la historia y “signos” que lo manifiesten, signos tanto formados como destruidos por la acción humana. Escribía en 1945: “El cuerpo es propio del mundo como el corazón del organismo.

que basada en los principios físicos y de actividad corporal radican en la oposición que más tarde su discípulo Michel Foucault comprendería como cuerpo cultural, diferenciándose del primero que adquiere una actitud completamente fisiológica y de comportamiento en el espacio aunque animista, al considerar estas extensiones corporales como una continuidad, es considerarles nuestra alma, la corporeidad física demostraría que:

“Desde la perspectiva del lenguaje del cuerpo, Merleau-Ponty demostró el proceso a través del cual se incorpora la tecnología en casos como el bastón de un ciego o el sombrero de plumas de una mujer. Para el primero, la experiencia reside en el contacto entre el bastón y el suelo – su cuerpo se extiende a lo largo del bastón, el cual se hace parte de su experiencia presencial. De un modo más radical tenemos el ejemplo del sombrero de plumas, el cual extiende el cuerpo actual de la mujer sin tener contacto con nada...La propia materialidad de la tecnología permite esta extensión; el factor táctil que puede encontrarse a través de martillos, bastones y plumas es real y está más que desnudo a la hora de ser percibido”⁴²¹.

Podemos considerar que el primer análisis está de acuerdo con la obra *finger gloves* de Rebeca Horn⁴²², considerando la existencia a través del toque permitido por la extensión primaria que pretende percibir las superficies bajo el reconocimiento de obtener una extensión de sus miembros superiores, compartiendo con su corporeidad un rastrear del espacio que puede alcanzar con sus prótesis primarias y delicadas:

“No hay cuerpo propio sin mundo propio, sin situación. El cuerpo propio está situado con relación al otro, a la mujer, al amigo, al enemigo...aunque también

Mantiene continuamente vivo al espectador visible, lo anima y lo nutre interiormente. Forma con él un sistema...La percepción exterior y la percepción del cuerpo–propio varían juntas porque son las dos caras de un mismo acto”.

⁴²¹ IHDE, Don: **Los cuerpos en la tecnología – Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo**, Barcelona, Ed. UOC, Colección nuevas tecnologías y Sociedad, 2004. Pág. 29

⁴²² Horn empezó a realizar sus esculturas corporales de tejido cuando por motivos de salud fue hospitalizada durante el período de un año con lesiones pulmonares debidas al uso de poliestireno y fibra de vidrio. Aislada del mundo exterior y acostada por largos períodos, empezó a desarrollar ideas de comunicación con las personas y el entorno a través de construcciones centradas en su cuerpo, experimentando la paradoja en el deseo de relacionarse con el otro. A la vez, el peso de los dispositivos –extensiones de los brazos– determinó un traje poco cómodo e inerte, operando más como una construcción que como una expansión. Otros dispositivos como: *Finger Gloves* aislaban al portador del entorno, permitiéndole la habilidad de agarrar objetos. La naturaleza ambigua de estos dispositivos corporales implica un significado de poder y restricción que revela el dilema de un ser frágil que combate con sí mismo hacia una emocional intimidad.

está situado con relación al mundo propio. Es "aquí y ahora", *hic et nunc*, está *in situ*. Ser es estar presente aquí y ahora"⁴²³.

Este espacio propio y tiempo propio, reales y territoriales están vinculados con las experiencias del momento y la proximidad del cuerpo-ser en su peso existencial, desvinculado de la ubicuidad y la panóptica todopoderosa que actualmente vivimos. El cuerpo propio es en sí la fórmula que posibilita tales extensiones:

"Con las herramientas de análisis de Heidegger se notaba que objetos como el martillo eran asimilados según los modos en que los humanos se proyectaban en sus prácticas laborales"⁴²⁴.

En estos principios elementales se basan las extensiones que corresponden a extremidades con el carácter de amputaciones físicas, definiendo amputación en este contexto relacionada con una incapacidad de los sentidos, en general lo que corresponde a una tarea complementaria de apoyo al cuerpo propio, un apoyo por limitación biológica.

En este apoyo han colaborado ciencias que determinan una preocupación referente a la implementación de la fisicidad del cuerpo que corresponde también a una psicología del mismo, el grupo interdisciplinar donde confluyen con mayor peso a estas designaciones de la ingeniería y el diseño, asociándolo en sus dependencias industriales de los sectores militares y civiles, a éste se han incorporado los datos referentes a la medida, reconocimiento y funcionamiento por parte de la Antropometría y Ergonomía, un enriquecimiento generado por la complementariedad de los campos del saber que engendran, desde Vitruvio⁴²⁵, que posibilitó una primera atención a

⁴²³ VIRILIO, Paul, *El cibermundo, la política de lo peor*, Madrid, Ed. Cátedra Teorema, 1999, Pág. 46

⁴²⁴ IHDE, Don, *Los cuerpos en la tecnología – Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*, op.cit. Pág. 29

⁴²⁵ Vitruvio señaló respecto a la métrica corporal y sus proporciones armónicas en su tercer libro : "La proporción es la conmensuración de las partes y miembros de un edificio con todo el edificio mismo, de la cual procede la razón de la simetría. Ni puede ningún edificio estar bien compuesto sin la simetría y proporción, como lo es un cuerpo humano bien formado. Compuso la naturaleza el cuerpo del hombre de suerte, que su rostro desde la barba hasta lo alto de la frente y raíz del pelo

la métrica corporal y a sus armonías propias hasta la actualidad que han tenido en cuenta estos principios ordenadores de la dimensión humana y su comportamiento en relación con su entorno—mundo al cual le pertenece y logra ser aceptado por la elaboración del mundo—objeto que lo extiende y lo completa.

Si tenemos en cuenta que las intervenciones artísticas en el espacio público podrán corresponder a un entendimiento y gradual cambio social, podremos considerar que las primeras aportaciones sobre este tema han sido elaboradas desde la experiencia callejera del arte sociológico en un acto de medir la temperatura social como parte del proceso artístico. Nos gustaría remarcar el interés hacia la experiencia de la vanguardia brasileña de los años sesenta en su deseo de cambiar el mundo, hemos comentado con anterioridad la propuesta original de un núcleo de artistas sudamericanos y nos referimos propiamente al *Tropicalismo*, una corriente cultural que supo adoptar y adaptar corrientes del arte moderno a la renovación de su tiempo, en este contexto es fundamental referir a uno de sus artistas, quizá el más emblemático del movimiento, nos referimos a **Hélio Oiticica** (1937-1980), que desarrolló ante todo una gran diversidad de obra⁴²⁶ escultórica y pictórica pero que merece en nuestra investigación destacarlo hacia el performance, y es en este aspecto que nos interesa valorar su aportación con los *Parangolés*, especie de “trajes” escultóricos muy diáfanos y versátiles realizados en la década de los sesenta, resultan de una utilización de carácter ritualista del cuerpo con estos aderezos incorporados (colores—estructura) que dibujan danzas más o menos improvisadas en ritmo y forma tropical, en realidad, los *Parangolés* están en

es la décima parte de su altura. Otro tanto es la palma de la mano desde el nudo de la muñeca hasta el extremo del dedo largo. Toda la cabeza desde la barba hasta lo alto del vértice o coronilla es la octava parte del hombre. Lo mismo es por detrás desde la nuca hasta lo alto. De lo alto del pecho hasta la raíz del pelo es la sexta parte: hasta la coronilla la cuarta. Desde lo bajo de la barba hasta lo inferior de la nariz es un tercio del rostro: toda la nariz hasta el entrecejo otro tercio, y otro desde allí hasta la raíz del pelo y fin de la frente. El pie es la sexta parte de la altura del cuerpo; el codo la cuarta: el pecho también la cuarta. Todos los miembros tienen también su conmensuración proporcionada; siguiendo la cual los célebres pintores y estatuarios antiguos se granjearon eternas debidas alabanzas” en: VITRUVIO, Marco Lucio: **Los diez libros de arquitectura**, (capítulo I) Linkgua, Barcelona, 2007. pp. 70-71

⁴²⁶ Lamentablemente cerca de 2.000 obras del artista fueron destruidas por un incendio, (representando 90% de su obra) en el 2009.

gran medida relacionados con los ambientes penetrables, instalaciones que Oiticica diseñaba con formas rectangulares suspendidas en el espacio, estos aspectos han asumido todo un compromiso con el cuerpo en acción, tanto por parte del artista como por parte de los usuarios.



Hélio Oiticica, *Parangolé*, 1964

Otra artista brasileña de esta generación que ha introducido aspectos de dispositivos corpóreos es **Lígia Clarck** (1920-1988), conjuntamente con Oiticica fundan en 1950 el movimiento Neo-Concretista⁴²⁷, Clarck ha tenido un gran interés en las relaciones sensoriales y en obras extensivas como el diseño

⁴²⁷ Como reacción al arte Concreto ortodoxo, los neo concretistas pretendían dirigir un arte interactivo, sensible expresivo y subjetivo basado en la filosofía de Merleau-Ponty que recupera al hombre como ser sensible. El *Neo Concretismo* sobrepasando la abstracción de geometrías concretas y modernas enmarcadas en el prototipo industrial y neutral, esta adaptación sólo es posible gracias a la consideración cultural de un país latinoamericano como Brasil, heterogéneo, mixto y colorista. El Manifiesto neoconcreto fue publicado en el *Suplemento Dominical do Jornal do*

de gafas protectoras (1968) un dispositivo que interacciona a dos personas, son en realidad aportaciones innovadoras y que en un sentido más lato expanden la noción de espacio. La relación de estos artistas con el espacio es necesaria para entender las posibilidades del cuerpo como agente de tensión a partir de los dispositivos escultóricos y la generación de envolventes más ambiguas y participativas.



Ligia Clark, dialogo con gafas protectoras, 1968

Brasil en 1959 y fue firmado por Amílcar de Castro, Ferreira Gullar, Franz Weissmann, Lygia Clark, Lygia Pape, Reynaldo Jardim y Theon Spanúdis.

En similares aspectos, representando la adopción de dispositivos corporales como libertadores del mundo real, hemos referido con anterioridad algunas obras del colectivo Haus Rucker que pasaban por la implementación de arquitecturas hinchables, otra importante aportación del colectivo vienés fue la incorporación de dispositivos escultóricos al cuerpo, entre estos, hemos destacado la serie *environment transformer* (1968) que pretendían cambiar temporalmente el entorno a través del diseño de cascos⁴²⁸, ofreciendo matices diferenciales en relación a entornos audibles y visibles del mundo cotidiano.

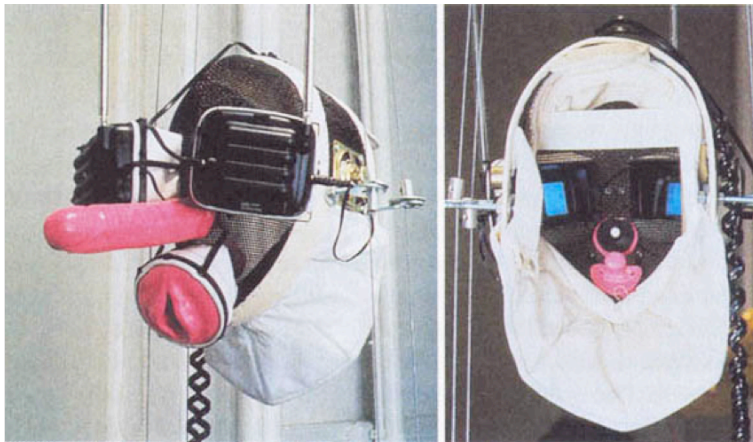


Haus Rucker Co, *Mind Expander*, 1983

Uno de los habitáculos conocidos de Haus Rucker es el *Mind Expander* (1967), que se caracteriza por ser una escultura-habitáculo que permite alojar a dos personas sentadas, la zona superior del “aparato” está diseñada por encerrar al torso y cabeza de los ocupantes aislándolos del exterior, en gran medida representan metáforas de evasión espacial influidas por la tecnología aeroespacial, el deseo del tele transporte y ciertamente informadas en la escritura de ciencia ficción, Haus Rucker (como también Coop Himmelb(l)au) hacen constantes puentes entre estas realidades fantásticas y las llevan hacia

⁴²⁸ Entre otros dispositivos se incluye una serie de cascos de visor colorido, incorporados con luz y sonido, con títulos tan sugerentes como “Flyhead”, “Viewatomizer”, “Drizzler” o “Environment Transformer” (1968), estos dispositivos tienen como pretensión aislarse del mundo exterior.

la experiencia. La incorporación de estos dispositivos prometía una experiencia imaginativa, las décadas de los ochenta y noventa del pasado siglo potenciaban estos mismos con la dedicación plena del mundo virtual, el casco y el “datasuit”, que conectaba con un universo generado por ordenador, algunas de estas visiones han sido adaptaciones de carácter lúdico como ha sido la obra *Virtual Pleasure mask* de Vitto Acconci.



Vitto Acconci, *Virtual Pleasure mask*, 1993

Siendo este un casco que reintroduce la metáfora sexual⁴²⁹ a través de objetos fetichizados como un pene colocado en la zona de la nariz y una vagina colocada en la zona de la boca y la zona de los ojos que incorporan televisores portátiles, convirtiendo el dispositivo en un juego libidinoso.

⁴²⁹ El tema del cibersexo ha sido relevante en los años noventa y experimentado como “guiño” en el cine, Mark Dery, en su obra “Velocidad de escape” dedica un estudio profundo acerca de esta posibilidad del Prometeo sexual: “Irónicamente, esta sexualidad trascendental, sin intermediarios, en la que los cuerpos se unen y las almas se mezclan, tiene lugar en un entorno completamente mediatizado: un programa de ordenador al que se accede por interfaces que ciegan los sentidos e impiden el movimiento. Vistos desde fuera de su hiperrealidad informática, los dos amantes parecen idiotas, solipsistas. Cargados con cascos enormes y suspendidos en giroscopios gigantes, cada uno se besa a sí mismo, mueve la lengua en el vacío y abraza la nada. Las palabras de Lebel sobre la Novia Desnuda del Gran vidrio de Marcel Duchamp –“onanismo para dos” – se aplica también al cibersexo”, en DERY, Mark: **Velocidad de Escape, La cibercultura en el final del siglo**, Ediciones Siruela, Madrid, 1998. Pág. 236

Esto relaciona las cuestiones de investigación por parte de Acconci ante el cuerpo como entidad múltiple, su extensión, comportamiento y diversidad, la del “cuerpo explotado”⁴³⁰, un tema arquetípico para el artista desde sus narcisismos videográficos hasta las propuestas autónomas de un arte público (*arch-art*) a través del *Studio Acconci*.



Kim Jones, *sin título*, 1990

De forma muy particular **Kim Jones** (1944), un artista norteamericano de performance apunta relaciones con inquietudes relacionadas al mundo natural, en algunos aspectos nos recuerda la obra de Frederick Kiesler en las aportaciones del cuerpo como soporte a la construcción arquitectónica/escultórica, sus performances de “hombre lama” (*mudman*) son realizadas a través de construcciones precarias que se hacen transportar, funcionan como extensiones corporales y edificaciones e injertos de trozos de

⁴³⁰ “Cuerpo explotado nº 1: el cuerpo en una sala de espejos – por extensión, el cuerpo en cualquier espejo, con la implicación de que podrán existir más espejos, en otras direcciones, y en otros ángulos.

Cuerpo explotado nº 2: El cuerpo acuchillado, el cuerpo acribillado con agujeros, el cuerpo decapitado.

Cuerpo explotado nº 3: El cuerpo que es presionado por un doctor, un psiquiatra, un interrogador policial, un marido.

Cuerpo explotado nº 4: El cuerpo que entra y sale, el cuerpo embarazado, el cuerpo cancerígena.

Cuerpo explotado nº 5: El maniquí ventrílocuo, el eco, el grabador de cinta audio.

Cuerpo explotado nº 6: El cuerpo en un avión que despegue, el cuerpo en las nubes, el traje espacial en la luna.

Cuerpo explotado nº 7: El cuerpo en orgasmo, el cuerpo electrocutado.

Cuerpo explotado nº 8: El cuerpo en revoltijos en la malla de la ciudad.

Cuerpo explotado nº 9: El cuerpo transcrito en una pared de pantallas de video, la cinta cortada, el sonido tan alto que revienta el oído, el dispositivo de mando a distancia”.

En el catálogo **Vitto Acconci**, MACBA. Pág. 431

madera, barro y cuerda, la postura adoptada por Jones sorprende por responder al concepto de metamorfosis, una recuperación del espacio perdido, el espacio de la naturaleza que en este contexto guarda reminiscencias con el artificio de crear, en realidad, lo que Jones exorciza son sus frustraciones por haber vivido los escenarios de guerra cuando estuvo en Vietnam. Jones construye un *gadget* corporal primitivo y arraigado a las esencias de la tierra, quizás con la mística relación ancestral que nos persigue. De un modo entrópico realiza estas acciones de apéndice corporal, estructuras que expanden su relación con el entorno y que al mismo tiempo neutralizan la relación entre naturalidad y artificialidad, algo parecido como el estado post-apocalíptico de un *homo faber*, entusiasta de la arquitectura corporal.



Allan Wexler, *hat / roof*, 1994

De una forma más adscrita al lenguaje arquitectónico, la obra de **Allan Wexler**, un artista norteamericano empeñado en borrar los límites entre escultura y arquitectura, sacando partido de elementos habitables y llevadas hacia el cuerpo como adaptaciones transportables, estas actitudes se enmarcan en las cualidades de lo corporal como podemos observar en dos de las obras presentadas, *hat / roof* (sombrero / techo, 1994), unos exquisitos dispositivos escultóricos incorporados en la espalda y la cabeza que conforman una especie de ritual y autosuficiencia generando un cuerpo–edificio o cuerpo–

casa. Otra de sus obras, y que especialmente manifiesta un carácter simbólico es “muro, quiero transformarme en arquitectura”, (*wall, i want to became architecture*, 2002) que puede representar los aspectos y cualidades que hemos venido desarrollando desde el inicio de nuestra investigación.

Wexler podría haber estado en el listado de artistas de nuestro 3er capítulo dedicado a las “follies”, esa especie de intersticio que tiene lugar entre arquitectura y escultura, pero su real interés se detiene en este aspecto específico de lo corpóreo, como estado de penetrabilidad entre las cualidades de pertenencia al espacio. Su obra está dirigida a la constante relación con lo habitable y sobretodo en la acción corporal que ello representa, su ocupación espacial, su dimensión métrica (antropométrica) y relacional. A nuestro ver, en *wall, i want to became architecture* se plasman sus deseos explícitos de hacer parte expandiendo las posibilidades categóricas de sus experiencias.



Allan Wexler, *Wall (i want to became architecture)*, 2002

Este género de interrelación corporal directa con la arquitectura ha sido explorada por la artista **Marie Ange Guillemainot**⁴³¹, que relaciona un ejercicio de dualidad entre el comportamiento corporal y un diálogo lanzado a través de la barrera arquitectónica (pared), esto es algo que ha explorado en la obra *Le*

⁴³¹ Referida con anterioridad en el Proyecto Escultórico de Münster. Véase el capítulo 3

Paravent (1997) presentada en Münster. Donde la artista se ubica en el interior de un entorno diseñado para recibir a usuarios donde se les suministra un masaje en los pies. En la obra que enmarcamos ante este discurso, *emotion contenue* (1995), Guillemínnot extiende desde la pared una superficie flexible hacia su cabeza comunicando a través de este dispositivo escultórico con el edificio, la barrera arquitectónica está del otro lado y cobra la apertura hacia lo desconocido. Una de las aportaciones más valoradas en la obra de Guillemínnot es la exploración de sus capacidades hápticas, reveladoras de la existencia dada al tacto y la percepción de las superficies, volúmenes y los espacios, aspecto valorado en detrimento de la visión y sus objetivos panópticos.



Marie Ange Guillemínnot, *emotion contenue*, 1995

Como hemos comprobado, la performance ha establecido el diálogo necesario con estas interferencias, la colocación del cuerpo en experimentación ocupando y extendiendo las dimensiones mutables del macizo arquitectónico realizando en esta conjugación esculturas capaces de

comunicar sobre una integración. En relación a estas consideraciones nos gustaría citar una obra del artista portugués **Rui Chafes** (1966) y que se enmarca en estos aspectos, el de la construcción de una estructura de características escultóricas diseñada específicamente para una performance realizada por Vera Mantero. La obra presentada en el contexto de la Bienal de São Paulo dispone de un asiento desde dónde Mantero (coreógrafa y bailarina) realiza gestos y acciones elocuentes, su cuerpo parece prisionero de este acontecimiento, pero a la vez resulta ser una parte de la escultura, se extiende como un terminal vivo y orgánico. Chafes ha realizado desde la década de los noventa una potente obra escultórica casi exclusiva en la adopción de este material (hierro negro), diseñando piezas de simetría sensual y relación espacial con la arquitectura.



Rui Chafes & Vera Mantero, *Comer o Coração*, 2005

Con anterioridad hemos analizado algunos casos que relacionan crítica social por medio de obras *arch-arte*. De forma similar, los dispositivos de incorporación corporal que aquí hemos calificado por “Gadget”, relacionan espacios habitables y lo hacen con cualidades demostrativas de esa carencia.

Hemos referido algunas obras de **Lucy y Jorge Orta** (*Studio Horta*) fundado en 1992, que han destacado su conectividad hacia lo social a través del tema que representa la incapacidad de un diálogo colectivo en la esfera pública globalizada. La obra de los Orta se enmarca en acciones colectivas, tratando a sus usuarios como interlocutores del accidente o falla de comunicar, aportan soluciones a través de sus esculturas corporales, materializadas en una especie de trajes coloridos que se pueden conectar entre sí y que nos hablan de la posibilidad del intercambio, de lo permutable, el diseño de estos trajes “interactivos” permiten en ciertas ocasiones expandir su volumen creando pequeños cobijos espaciales para un acontecimiento de nomadismo urbano, protegiéndose de la exclusión generalizada de la pobreza, la negligencia y el comportamiento racial. Lucy Orta caracteriza sus obras como si fueran “arquitecturas con alma”, títulos como *Refuge wear* (1992–1998) o *Body architecture* (1994–1998) representan las inquietudes manifestadas por el Studio Orta que han empezado sus obras insertadas en el marco del diseño de moda y que han encontrado una respuesta alegórica muy eficaz intentando representar las carencias humanas por medio de arquitecturas corporales en el marco de un arte público crítico.



Studio Orta, *Modular architecture – The Unit x 10*, 1996

Quizás la obra que mejor reúna condiciones al puro concepto de arte público crítico sean los proyectos desarrollados por el artista polaco **Krystof Wodiczko** (1943), que ya lo hemos nombrado en varias ocasiones en el transcurso de la actual investigación. A nuestro ver, este artista con formación en diseño industrial, corresponde de manera muy innovadora al interés del arte en los tema sociales, y lo consideramos a la par de otros artistas de su generación como los “padres”⁴³² de una crítica aguda hacia el sistema político, económico y social, por ello, creemos que las generaciones posteriores de artistas, diseñadores y arquitectos habrán sido influidos por Wodiczko atendiendo a los medios actuales de *arch-art*, manifestando una atención especial hacia los usuarios, Wodiczko es conocido por sus intervenciones en el espacio público y ha privilegiado en su trabajo más reciente una profundización sobre elementos diseñados para el cuerpo, este ajustar a la corporeidad se puede traducir en el *Gadget* enmarcados en las cualidades del *critical design*⁴³³, en este caso específico se concretan objetos de alta tecnología que integrados destacan la implementación de lo artificial y potencian características corporales de extensión, ha permitido que el cuerpo “hable” por medio de una adición artificial en su dispositivo escultórico *mouthpiece* (1994), un reproductor multimedia que incorporado en la cara (boca) manifiesta el deseo de superar el obstáculo del idioma⁴³⁴ (un segundo obstáculo cultural) a través de un dispositivo sonoro que inicia el diálogo con la gente en su cotidiano. En algunos casos se incrementan estos “chismes” electrónicos con cámaras de vídeo, mini-monitores LCD y altavoces, entre otros componentes,

⁴³² Las convicciones ideológicas próximas a las de John Heartfield.

⁴³³ En la actualidad es cada vez más usual el recurso a la creación de objetos fetichizados entre la utilización corporal con aportaciones de un diseño explícitamente autocrítico y contextualizado con el dilema del planeta global (aprovechamiento de materiales ecológicos, discurso político inconformista...) La transversalidad de los medios es uno de los aspectos más relevantes, un proceso de mestizaje que ya no agrupo en discursos clásicos (designación de escultura, arquitectura o diseño...) y está desarrollado por reminiscencias a los trabajos del *Interrogative Design Group – MIT (Wodiczko)*.

⁴³⁴ Semejante a la pieza anterior, la obra denominada *alien stuff* (1993-1994) corresponde a otra arma de extensión que hace reivindicar el derecho de sociabilidad del inmigrante, que frente a sus problemas de adaptación al entorno ajeno pasa por la marginalización, desconociendo el idioma del país anfitrión evita en primer término el contacto con el otro.

parecen responder al *up-grade* del autómatas parlante concebido anteriormente por Roger Bacon⁴³⁵.

En sus primeras incursiones creativas ha desarrollado conceptos de movilidad que respondían a los aspectos corporales de sus usuarios, estas piezas móviles resultan en movimientos mecánicos y accionados por el propio usuario. Wodiczko propone una *ars machina* basada en tecnologías y mecanismos donde se integra una relación plenamente antropomórfica con un entorno mecanizado rudimental que cumple irónicamente por sustitución de lo natural el papel de la comunicación, se podría decir que resultan en ultrapasar una barrera que antes sería norma:

“La máquina conduce a una eliminación de funciones que llega a la parálisis”⁴³⁶.



Krzysztof Wodiczko, *Poliscar*, 1991

⁴³⁵ Roger Bacon: Ilchester o Bisley h.1220, Oxford 1292, filósofo y científico inglés franciscano, llamado “el Doctor admirable” por sus audaces aportaciones en todos los campos del saber de su época, entre ellos la alquimia, y por sus descubrimientos (observó que el calendario juliano estaba equivocado), fue un precursor del uso del método experimental en las ciencias (*Opus Majus*, 1267–1268)

⁴³⁶ MUMFORD, Lewis: **Técnica y Civilización**, Madrid, Ed. Alianza, 1999. Pág. 296

Este mismo tipo de parálisis (automutilación en McLuhan), se ha constituido como extensión⁴³⁷. En su contenido general resaltan los códigos por una reconversión social dando visibilidad a los problemas que se inscriben en el marco de la ciudad, el problema de los sin techo, las clases desfavorecidas.

En este caso nos interesa resaltar las estructuras que motivan la protección de los usuarios, Wodiczko concibe el *Poliscar* (1991), un coche pensado para la *polis*, (posterior a su proyecto para los *homeless*), la ciudad que genera sus fobias y motiva a una gradual protección e individualismo del ser humano. La creación de estos dispositivos móviles generó el incremento de tecnologías que permitían la comunicación, en éste se potencia la posibilidad de comunicar entre usuarios a través de frecuencia modulada, como si estuvieran conectados a una realidad codificada y propia, recordamos que este género de dispositivos móviles, objetos ambiguos de calidad escultórica, serían utilizados experimentalmente por los *homeless* de Nueva York, como un habitáculo diseñado de extrema funcionalidad:

“(...)el *Poliscar* parecía jugar con la idea del tanque: la impresión de solidez y corpulencia tan cuidadosamente producida, por ejemplo; o la estrecha hendidura para sentarse, y la cautelosa relación que implicaba entre el interior de la máquina y su monolítica apariencia exterior; incluso la sensación curiosamente paradójica de un aparato arcaico realizado en los tiempos modernos”⁴³⁸.

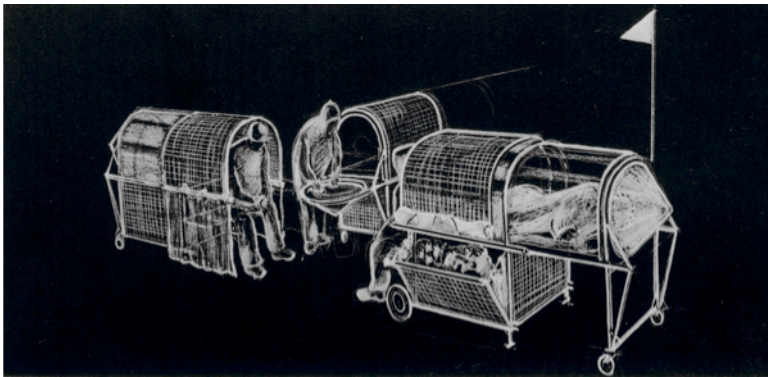
Su relación con la mecánica todopoderosa de un *deus ex machina* ambulante y personal radicaba en la incorporación de la totalidad de medios que posibilitaban la asociación comunitaria, una vez más nos rendimos al

⁴³⁷ Cuerpo – máquina – habitáculo es una relación posible en la adopción de un proyecto por parte del arquitecto **John Hejduk** (1929–2000), ante la posibilidad de realizar una obra pública colectiva entre la gente y la erección escenificada de una torre–habitáculo: “Estoy obsesionado con el tiempo y recientemente he creado piezas de tiempo... torres de reloj. Una de mis obsesiones recurrentes es que el tiempo presente no puede verse... el presente tiene una opacidad... el presente es opaco... el presente cancela... borra el tiempo...”, en HEJDUK, John: **Construcciones de diario**, Gustavo Gili, Barcelona, 2009. Pág. 11

⁴³⁸ WRIGHT, Patrick: **Krzysztof Wodiczko, instruments, projections, vehicles**, Ed. Fundació Antoni Tàpies, Barcelona, 1992. Pág. 393

aspecto y presencia de un dios o hechicero que en su interior goza de la inmunidad y la protección del mundo exterior:

"El *Poliscar* podía parecer amenazante enmarcado en ciertas referencias, mientras que al mismo tiempo parecía frágil y cómico si se le asociaba a otras. Era al mismo tiempo un hombre del Ku Klux Klan mecánico y – como lo reconocían en seguida las personas sin hogar que lo habían visto – , una tienda india automática (...) parecía traicionar una afinidad curiosamente anticuaria con los primeros tanques que existieron jamás: los lentos y oníricos prototipos británicos que se pusieron en acción en 1916, en el Frente Occidental, y que entonces eran poco más que símbolos monstruosos"⁴³⁹.



Krzysztof Wodiczko, *Homeless Vehicle*, 1988-89

El proyecto *Homeless* de Wodiczko pretendía una llamada de atención hacia la desprotección de la arquitectura en relación a los sin abrigo que son excluidos generalmente de los conceptos en arquitectura. En la actualidad, arquitectos como **Sean Godsell** (architects) referido anteriormente en un proyecto dedicado a las soluciones de terremotos, *Future Shack*, ha desarrollado de igual forma una solución prototipo para los *homeless*; el arquitecto y una comisión gubernamental pensaron en 1997 sobre el hecho de cerca de entre 100 y 600 *homeless* que duermen en los parques de Melbourn, constituyen una ilegalidad difícil de resolver, por la noche puede ser

⁴³⁹ *ibid.* Pág. 393

transformado en un abrigo y durante el día puede ser utilizado como banco de jardín.



Sean Godsell, *park bench house*, 2002

A nuestro ver, este tipo de solución es ingenua pues carece de una práctica vivencial para los *homeless*, el sin abrigo suele ser una persona libre, sin ataduras, la solución propuesta parece ser más una solución de higiene urbana, porque en realidad el diseño obliga al descanso nocturno en los jardines públicos y están sometidos a una vigilancia del ayuntamiento para que se abran por la noche, en esto la solución que presentaba Wodiczko resulta ser la más apropiada, pues permite la independencia, protección e higiene para el usuario, recordemos que su diseño incorporaba la idea de contenedor para pertenencias personales u objetos encontrados.

A pesar de considerar una opción poco atractiva se valora la intención, de igual manera Godsell ha diseñado un prototipo de “parada de autobús” (2005) que puede ser utilizada por los *homeless*, ya que levantando el banco se puede acceder a una superficie para dormir, puede ser incorporado el espacio para comida, agua y mantas.



Krzysztof Wodiczko, *Homeless Project*, 1981

Este conjunto de ejemplos demuestran su integración en el género *arch-art* enmarcado en el ámbito de los dispositivos corporales, representan un claro objetivo entre las relaciones de extensión dimensional de lo corpóreo, enfocando la construcción de espacios mínimos como habitáculos alegóricos, trajes o dispositivos de incorporación (*gadget*), que en algunas adopciones aluden al laboratorio fisiológico y lugar de las sensaciones, en ello representan una conciencia del cuerpo como entidad física y experimental llegando incluso a dialogar con cuestiones “mágicas”. Por otro lado, hemos visto, como partiendo de estas premisas constructivas entre cuerpo y habitáculo se han añadido a ciertas obras un sentido político que, enmarcado en el arte público, cumplen su función de vertiente crítica al democratizar y propagar el acto participativo y cívico en el seno de la sociedad. El denominador común de este conjunto de obras apunta hacia una incorporación corporal de carácter funcional y utilitario, desarrollando un fuerte discurso ritual.

4 - arsreactiva: propuestas creativas personales

El hecho de presentar algunas de mis obras en la presente tesis doctoral supone el reconocimiento de intereses comunes entre los temas tratados, así como una fascinación por la historia de la escultura y la arquitectura en el siglo XX, estudios que consideramos como emergentes y recuperables. Por otro lado, la motivación investigadora desarrollada desde el ámbito del arte público como el concepto de un arte democrático y en gran parte responsable por la renovación de la escultura misma, ante ello, por su relacionamiento con un paisaje urbano, arquitectónico y social, esa misma extensión ha posibilitado a la arquitectura ser, en significado lato, un modo de hacer la escultura. Procurar entender, qué razones han llevado a la constante interrogante de ambos terrenos creativos en una invasión de los métodos y de las causas, es lo que ha conllevado a una inevitable fusión (*arch-art*) al despertar gran parte de estos temas que han estado presentes desde el inicio de mi carrera como artista e investigador, siendo que de una forma intuitiva me ha llevado a guardar en la inconciencia popular, imágenes como las megaestructuras y utopías realizadas por diversos artistas y colectivos, desde siempre me han fascinado las construcciones que ofrecen estados alternativos (del estar y del espaciar) y que no se ubican en territorios estancos, lo que supone una orientación y compromiso con los modos híbridos de creación, manifestados a través de confluencias y recuperaciones. Nada está absolutamente agotado.

A lo largo de este capítulo se expone un recorrido sobre las propuestas personales entre 1999 y el 2009, que entrarían dentro de los temas que se han abordado anteriormente sobre el amplio del concepto *arch-art*, y que desde ellas se pretenden aportar y seguir abriendo el debate tanto de su práctica como género, como sus planteamientos, interrogantes y contradicciones de nuestro “estar y espaciar” del entorno que vivimos y del que deseamos vivir.

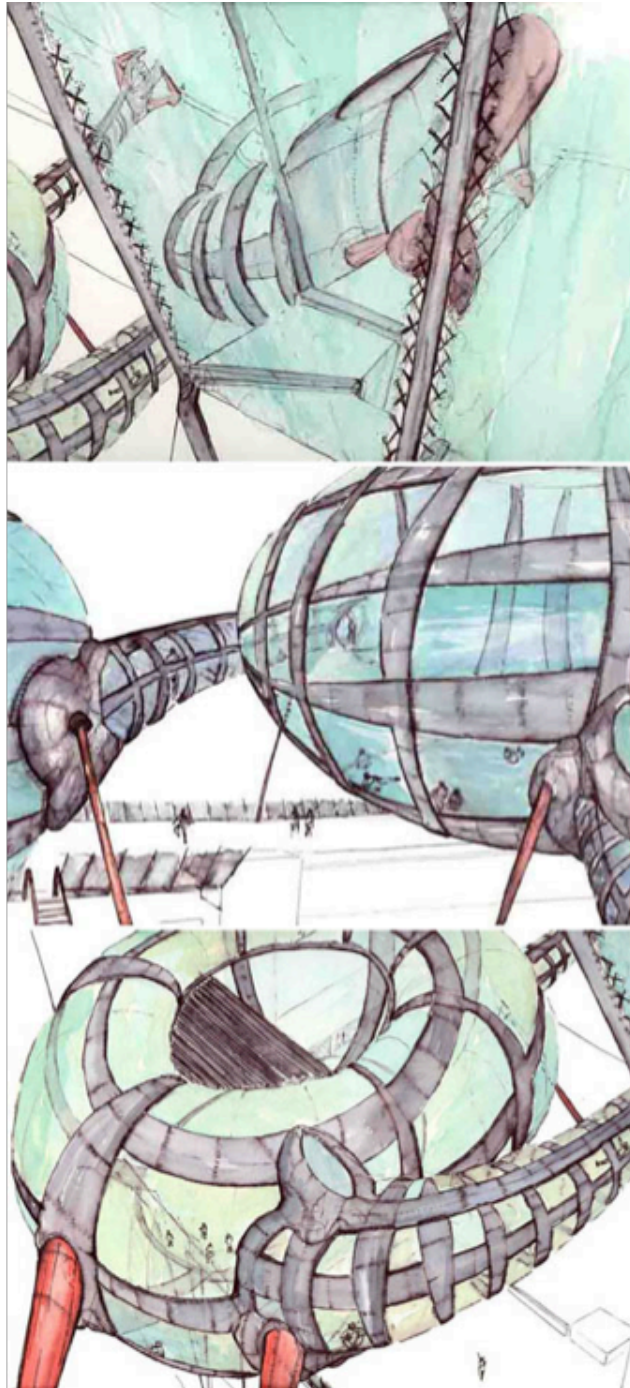
4.1 - Habitáculo, *gadget* y su dialogo en la utilización mecânico-simbólica

“Habremos perdido la grandiosidad de la naturaleza. Existe una contaminación de las dimensiones reales. Es un hecho INSOPORTABLE. Perder el cuerpo en el autismo o la esquizofrenia también es insoportable. Ahora bien, creo que, a causa de las tecnologías, estamos perdiendo el cuerpo propio en beneficio del cuerpo espectral, y el mundo propio en beneficio de un mundo virtual. La cuestión que se plantea es la de reencontrar el contacto”

Paul Virilio⁴⁴⁰

Para empezar un recorrido por las obras más significativas y realizadas entre 1999 y 2009, algunas de ellas desarrolladas en el ámbito académico y otras ya totalmente desvinculadas de éste, iniciamos el análisis con una serie de dibujos realizados en 1999 con el título *utopía* e insertado como proyecto de dibujo, como respuesta personal a la creación escultórica, que representa el interés por el tema de las interferencias entre escultura y arquitectura. Este conjunto de acuarelas, se desarrollaron particularmente en vistas aéreas para un compromiso espacial entre una arquitectura megaestructural y un programa performativo por parte de los usuarios (estudiantes de un campus universitario). *Utopia* lanzaba el diálogo entre un edificio de lenguaje moderno e higiénico y la escultura pública de colosales dimensiones, diseñados como amplias zonas recreativas unidas por toboganes y pasillos aéreos, de estructura tubular y orgánica revestida de transparentes paredes curvas y sinuosas (con un cierto parentesco con la obra “island on the Mur” de *Vitto Acconci Studio*), su funcionalidad estaría disponible en la utilización de forma abierta de espacios como la sala de lectura, biblioteca u otros sugeridos por la acción colectiva.

⁴⁴⁰ VIRILIO, Paul: *EL ciber mundo, la política de lo peor*, op.cit. pp. 50/51



Duarte Encarnação, *Utopia*, 1999



Vitto Acconci Studio, *Island on the Mur*, Gras, 2003

La construcción, con apariencia de esqueleto estaría suspendida en el aire a través de columnas no ortogonales, la gran sala de lectura estaría encimada por una cúpula mecanizada, permitiendo la entrada de luz y conectando con el aire libre. Este proyecto fue concebido sin conocer en aquellas fechas el fabuloso proyecto de la ciudad situacionista de “Nueva Babilonia”, ideada y proyectada por Constant a finales de los años cincuenta y ya referida innumerables veces a lo largo de esta investigación, esto supuso una agradable sorpresa y me hizo ver en qué sentido la creatividad y originalidad corresponden en la repetición de tales evocaciones, ante el deseo de dominar el espacio y ofrecer algo más que la llana ortodoxia de la vida cotidiana, evidentemente esto representa un espíritu participativo y dinámico con la sociedad. Lo que se proponía en esta obra utópica era la oferta de una escultura pública funcional, ciertamente, por utopía se entiende una cuestión de estar enganchado al tiempo preciso y a veces esa misma utopía depende más de las limitaciones de la sociedad, que propiamente de la tecnología.

Otro de los temas que he desarrollado en algunas obras se radica en el fenómeno corporal, en ello, se ha explorado la disfunción, limitación y clausura por medio de dispositivos y piezas. El campo de exploración se da ante el encuentro físico de lo corpóreo y los dispositivos que a él se acoplan, encerrándolo y contextualizando nuevos aspectos que se complementan en las relaciones con el público. La naturaleza de estas obras se enmarca en una estética de “armaduras”, extensiones de protección corporal que han poblado cuerpos de maniquís, la referencia para estos dispositivos era en su aspecto fundamental un proceso modelado a partir de mi propio cuerpo. El interior de dichos dispositivos realizados en madera, bronce o aluminio, guardan en su interior la proximidad física y cartográfica de mi propia dimensión física pero también aluden a una dimensión psicológica. Si por un lado conformaban escultura, por otro, el proceso nos permitía un diálogo diario y confesional con mi cuerpo como entidad existencial, constatando la evidencia de existir, midiendo, encajando, tallando y comprobando el moldeado. Con estas obras se ha realizado algunas performances, con el objetivo de demostrar su utilización y la reacción del público envolvente en el espacio⁴⁴¹, la proximidad física de estos objetos representan la intención fáctica de presencia y confrontación corporal, una relación antagónica a los modos de simulación de la realidad virtual. Se pretendió con estos dispositivos corporales un llamamiento hacia la entidad “cuerpo” a través del juego de ocultación y protección, en algunos casos provocaba al público con gestos violentos y la inmovilidad *animação 3D*. La exposición del cuerpo en este contexto permite una experiencia de temporalidad territorial con el público, contrastando con la experiencia telemática (presencia a distancia), permitiendo un “toque” corporal gracias a la decodificación de sensores controlados por el ordenador, sobre este supuesto juego del “fantasma”, de la acción táctil mediante sistemas o dispositivos mediales está la negación en el grupo de obras escultóricas como *Camelot 1* (1999), *la fiesta de los borrachos* (2001) o de una forma más conclusiva, lo

⁴⁴¹ Galería Edicarte, exposición “Ida y Volta” con Susana Figueira, Funchal, 2001

indica el título de la obra *animación 3D* (2001), al pretender debatir esa negación de las relaciones con el cuerpo propio:

"Hoy en día, hemos puesto en práctica los tres atributos de lo divino: la ubicuidad, la instantaneidad y la inmediatez, la visión total y el poder total. Esto ya no tiene nada que ver con la democracia, es una tiranía. Los multimedia nos enfrentan a un problema: ¿podremos encontrar una democracia en tiempo real, del "live", de la inmediatez y de la ubicuidad? No lo creo, y aquellos que se apresuren a afirmarlo no son muy serios"⁴⁴².

La dialéctica corporal entre la duplicación de sus dimensiones a través de recursos escultóricos elementales es la principal constitución de una segunda corporeidad psicológica entre el yo y el público, el resultado de cómo si en el ascensor estuviéramos acompañados, controlados por una situación claustrofóbica del diálogo. El "antídoto" para los problemas reside en la situación del diálogo efectivo, esta carencia registrada en su herencia civilizadora, el desarrollo de la tecnología implica la extensión y su facilidad pero por el contrario una amputación. Las primeras consideraciones sobre lo corpóreo en estas obras están relacionadas con una mensurabilidad, por ello, determinan una relación antropométrica y ergonómica con piezas singulares en la zona del abdomen, brazos y piernas, éstas encierran al cuerpo parcialmente con el motivo de asegurarles protección, contienen al cuerpo en el papel de una "segunda piel". Tratando al cuerpo como un receptáculo de sensaciones, Merleau-Ponty en su teoría del cuerpo propio (teoría de la percepción), escribía en 1945:

"El cuerpo es propio del mundo como el corazón del organismo. Mantiene continuamente vivo al espectador visible, lo anima y lo nutre interiormente. Forma con él un sistema(...)"⁴⁴³.

⁴⁴² VIRILIO, Paul: **EL cibernundo, la política de lo peor**, *op.cit.* pp.19/20

⁴⁴³ MERLEAU-PONTY, Maurice: **Fenomenología de la percepción**, Planeta Agostini, Barcelona, 1985. s/n



Duarte Encarnação, *Camelot I*, 1999

En estos planteamientos personales se ha centrado la atención al fenómeno de la corporeidad, desde su forma, densidad y comportamiento en el espacio, valorando aspectos antropométricos que definen los objetos escultóricos adscritos al mismo. Estos objetos o módulos pueden ser considerados como habitables, y por ello, a partir de los mismos se puede dibujar un puente en el interés manifestado por la arquitectura, aunque no sea de una forma directa esa premisa es originaria en este primer momento dialéctico entre cuerpo y exterioridad. Como se ha referido con anterioridad, estos objetos “construyen” un acontecimiento específico como lo es el caso de

la performance, requieren una utilización planificada basada en principios de introducción, movimiento, ocupación y extensión:

“La apropiación del espacio en un lugar se establece, pues, por la noción de punto “aquí” y la construcción de éste “aquí” debe diferenciarse de “otra parte” y es legítimo admitir que sólo se diferencia en la medida en que el flujo de comportamiento y la experiencia del ser es, él mismo, diferente: el punto aquí es una complexión original de estímulos, de aspectos o de acciones susceptibles de perpetuarse o de renovarse a través de la duración vital”⁴⁴⁴ .



Duarte Encarnação, *Carpe Diem Sr Darwin*, 2003

De una forma general, las obras han partido de estados intimistas e individuales hasta desarrollarse en las más recientes aportaciones colectivas con funciones sociales y públicas, aunque en ellas exista la posibilidad de utilización corporal por parte de uno o más espectadores, éstos asumirán un papel de intervención e introspección con el objeto u entorno que les son relacionables a través de su incorporación, experimentación y habitabilidad. Se han considerado como una especie de laboratorio para el comportamiento humano, estudiando las reacciones espaciales de la inserción, algunos de ellos

⁴⁴⁴ MOLES, A. Y Rohmer: **Psicología del espacio**, Ed. Círculo de Lectores, Barcelona, 1990. Pág. 72

podrían remitir hacia el concepto de *sensorama*⁴⁴⁵, partiendo desde el principio de la simulación, están aproximados al universo del mecanismo desde su realidad estético-formal, el papel que lo mecánico desempeña en estos procesos está entre la relación psíquica y fisiológica que el hombre máquina adquiere en su autoconciencia, despertando un estado de cobaya en su exploración científica. Para mejor ejemplificar estas relaciones y sus particularidades, pasamos a su explicación: los proyectos desarrollados están directamente relacionados con el movimiento y la transformación del estado espacio-temporal, en común presentan situaciones que podrán asemejarse a las sensaciones experimentadas en transportes o dispositivos de simulación, gran parte de ellos inspirados en la mecanización o estudio del hombre y sus complementos de resistencia psicofísica en tests realizados a través de dispositivos de simulación y preparación para los estados de realidad, como lo sería la exploración espacial⁴⁴⁶. Se ha desarrollado este proceso entre la intuición y el placer ejercido por envolver a la corporeidad con artificios que manifiesten el diálogo, no en un aspecto exclusivo del *gadget*, sino como un efecto catalizador hacia las problemáticas de una civilización altamente tecnificada a la cual pertenecemos y nos orientamos cada vez más:

“Lo que puedo decir es que no podemos perder indefinidamente la relación con el cuerpo, es decir, con la corporeidad física, por no decir fisiológica, y no podemos permitirnos perder la relación del cuerpo con el mundo por culpa de la tele transmisión”⁴⁴⁷

⁴⁴⁵ Dispositivo desarrollado por Morton Heilig en los primeros años de la década de los sesenta. Heilig está considerado por la historia como el padre de la realidad virtual, dicho dispositivo permitía crear la asociación de los sentidos en una cabina temática (un paseo de moto, por ej.) a la que se podía acudir y pilotar experimentando los diferentes cambios visuales, vibratorios, sonoros y olfativos que se asociaban en la acción determinada. Para Heilig, el artista debería ser un conocedor del “aparato sensorial humano” así como un entendedor de la recepción de los fenómenos de la sensación. A este mismo se le debe la invención del primer “aparato estereoscópico de televisión para uso individual” (1960), basado en la apropiación de los principios estereoscópicos que más tarde la fotografía adquirió, este aparato consistía de dos pequeños televisores incorporados a un semicasco, una invención que resulta hoy en la extensión del visiocasco informático.

⁴⁴⁶ La obra *360° en rotación*, representa uno de estos casos, enfatizando la idea de centrifugación corporal como metáfora técnico-científica, posiblemente simboliza el intento de la “velocidad de escape”, el deseo humano de salir de su propia entidad, de combatir la resistencia y formalizar la desintegración.

⁴⁴⁷ VIRILIO, Paul: **El ciber mundo, la política de lo peor**, op cit. Pág. 50

Es realmente importante en este aspecto la condición de “cobaya”, el hombre se inscribe en sí mismo, en la mayoría de los casos este concepto está asociado a la investigación para rentabilizar los aspectos técnicos de las máquinas o dispositivos concebidos para aumentar las condiciones de vida. En estos planteamientos de la obra personal, la integración del hombre está en este aspecto connotado con esa experiencia de laboratorio, de la cobaya, los resultados de su intento hacia una mejoría de la vida a través de la tecnología ha sido ambivalente y contrastado, la obra realizada es una pretensión de interpretar, de hacer una lectura, no de presentar soluciones ni de equilibrar los estados de consciencia, más bien de asimilar las extremidades, los polos de la *tecnofilia* y de la *tecnofobia*. La obra *Carpe Diem Sr. Darwin* (2003), es uno de esos resultados, esta escultura está realizada con el objetivo de reciclar el aire que nos rodea a través de un dispositivo extractor alojado en su pecho, así, al que se aproxime y accione dicho dispositivo comunicará de forma etérea con la pieza que absorberá el aire circundante y lo devolverá continuamente a través de su apertura localizada en la cara (boca) creando una situación de complicidad entre el público, una condición de retroalimentación que solo hace sentido si el usuario decide participar.

La conciencia acerca de las relaciones de la corporeidad ha existido desde siempre y nos parece de extrema urgencia repensar los modos de “habitabilidad”, particularmente en el contexto actual, el de la duplicación en el espacio y de cierta pérdida o autismo corporal, digamos que nuestro refugio personal carece de una “solidez arquitectónica”, constituyendo una resistencia al ataque persuasivo de la *desterritorialización*:

“La época actual sería tal vez la época del espacio. Estamos en la era de la simultaneidad, estamos en la era de la yuxtaposición, la era de la proximidad y la lejanía, la erade la contigüidad y la dispersión”⁴⁴⁸

⁴⁴⁸ FOUCAULT, Michel: *Espacios diferentes*, en LEBRERO, José (Ed.): **Toponimias. Ocho ideas del espacio**, Fundación La Caixa, Madrid, 1994, Pág.31

El reconocimiento sobre nuestra corporeidad se alcanza a través de un reconocimiento sobre nuestro propio entorno, de un cartografiar necesario que permite el autoconocimiento a través de la percepción y las sensaciones que se adquieren cuando colocamos y ajustamos piezas moldeables al cuerpo como las que se han realizado y descrito hasta el momento, que encierran y enfatizan ese mismo cuerpo-entidad.

“La percepción exterior y la percepción del cuerpo-propio varían juntas porque son las dos caras de un mismo acto”⁴⁴⁹.

Ante esta evidencia recordaremos nuestro espacio-tiempo más próximo, el espacio cálido, aquel en que todavía tenemos una extrema posibilidad de reaccionar a través de nuestra escala y relación métrica de las distancias y las pertenencias, resultantes de una posibilidad entre la fobia y la admiración, la evidencia misma de sentir:

“Si el tacto es el sentido que más originalmente genera el sentimiento de exterioridad, la propiocepción, el tacto interno del cuerpo, constituye ese doble tacto que refiere la noción de continuidad corporal”⁴⁵⁰.

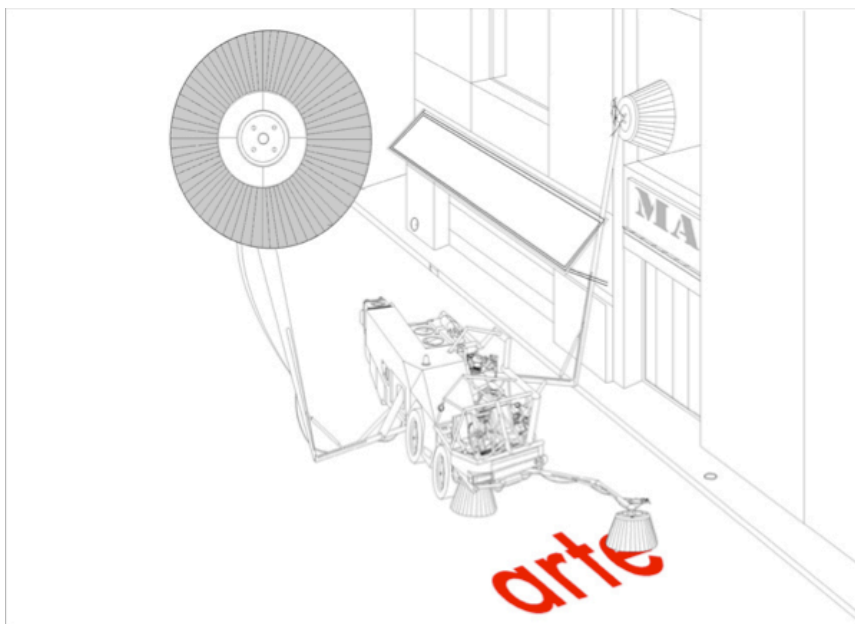
En estas situaciones, en la obra personal realizada, ha habido un interés por los escenarios de la perplejidad, de creer en un espacio-tiempo terrestre, hoy desaparecido y nostálgico, hay en nuestras cabezas una leve capacidad telemática, hoy en realidad, nunca estamos solos:

“El mundo no está globalizado, lo estamos nosotros(...) viajamos rápidamente por las ciudades de un globo enmarcado en la pantalla y disponible en las redes, nuestros mensajes íntimos, nuestras opiniones, nuestro trabajo...dibujamos un globo en continuo. Existe una ecología de las distancias. La contaminación también es la contaminación dromosférica. La velocidad contamina la extensión

⁴⁴⁹ MERLEAU-PONTY, Maurice, citado por : Frank Popper: **Arte, acción y participación: El artista y la creatividad de hoy**, Akal, Madrid, 1989. Pág.234

⁴⁵⁰ POWER, Kevin: “Anestética (*Algologos*)”, en el catálogo: **Juan Luis Moraza**. Centro Andaluz de Arte Contemporánea, Sevilla, 1998

del mundo y las distancias del mundo. Esta ecología no se aprecia, porque no es visible sino mental⁴⁵¹.



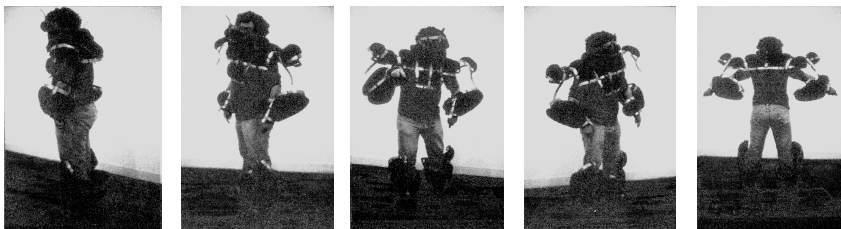
Duarte Encarnação, *arte*, 2007

La realidad virtual, como espejo de la complejidad e integración de lo simulado es un llamamiento a un “nuevo lugar”, porque el nuestro ha sido saqueado, desnaturalizado, “un lugar sin lugar”, una heterotropía en el sentido que le confiere Foucault:

“Es a partir del espejo cómo me descubro ausente del lugar en el que estoy, porque me veo allí”⁴⁵².

⁴⁵¹ VIRILIO, Paul: **El ciber mundo, la política de lo peor**, *op.cit.* Pág.60

⁴⁵² FOUCAULT, Michel: *Espacios diferentes*, en LEBRERO, José (Ed.): **Toponimias. Ocho ideas del espacio**, *op cit.* Pág.34



Duarte Encarnação en: *animação 3D*, (escultura–acción), Galeria edicarte, 2001, Funchal

Sobre estos entornos tecnificados que remarcan lo espectral se encuentra la línea personal que se ha desarrollado en las esculturas de incorporación corporal como un recurso de proximidad y conciencia física:

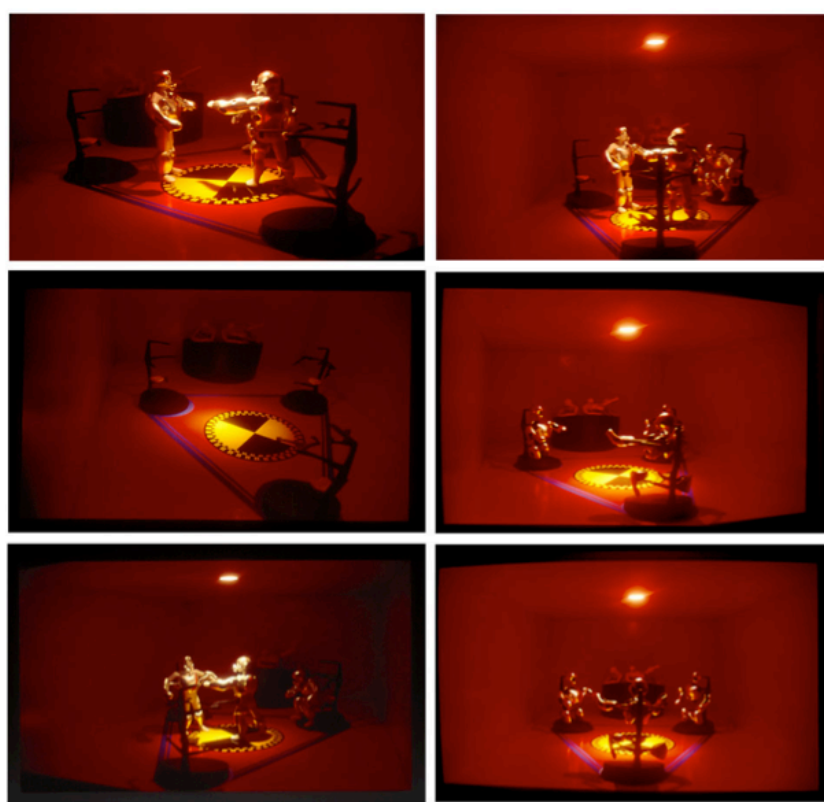
“El puñetazo es el inicio de la comunicación: es un puñetazo lo que devuelve a la realidad cuando se carece de palabras. El arte está ahora en ese punto”⁴⁵³.



Duarte Encarnação, *la fiesta de los borrachos*, 2000

⁴⁵³ **Allez Fertig: se acabó** (una conversación) Catherine David y Paul Virilio en: www.accpa.org (último acceso 13-11-2003)

La conciencia corporal genera la consciencia de cuerpo integrado, en una aproximación a las problemáticas de la corporeidad hemos destacado en este género de obras el concepto de “contacto”, transmitido a través de un lenguaje violento de las piezas escultóricas traducido en sus materiales (predominantemente el hierro) que forman una especie de cuerpo-defensa / cuerpo-ataque, la obra *animación 3D* corresponde a este juego intermitente de esas cualidades y tiene como base una patética alusión al mundo virtual, esta performance asegura un estado conflictivo y animal⁴⁵⁴.



Duarte Encarnação: 3nº “zero”, performance colectiva, (maqueta), 2002

⁴⁵⁴ Consistió en una acción performativa “real” y de corta duración (20 minutos aprox.) utilizando estos dispositivos corporales presenta movimientos de intimidación y relativos tiempos inertes con la esperanza de que el público reaccionara. Representa de algún modo, cuestiones de identidad respecto a contenidos del comportamiento social, el reconocimiento del otro a través de su ocultación y deseo de defensa.

Creada con base en las situaciones complejas de dependencia y disfunción y siguiendo la utilización de piezas corporales, el proyecto de performance colectiva *3nº zero - batalha campal*, reúne el campo de interferencias relacionadas con el control social. El objetivo central de esta *performance* se inscribe en las cualidades adscritas sobre el comando de la situación determinado por un juego “bélico” donde intervienen seis usuarios, tres que ejercen la función de comandantes ubicados en una tribuna y tres combatientes que disponen de su armamento corporal, ante esto, respectivamente, se formarán tres equipos que intentarán a través del uso de la fuerza ocupar el círculo central, los combatientes recibirán ordenes de sus respectivos comandantes, asumiendo la autoridad a través de órdenes de voz mediante dispositivos inalámbricos ubicados en los cascos. *3nº zero* es una acción con reglas sencillas, basadas elementalmente en el principio darwinista, la ley de la supervivencia. En este caso concreto, a través de utilizar, sentir y derribar al otro, permanecer solo en el centro es la disputa y finalidad que puede nunca llegar a ocurrir.

Para llevar a cabo esta *performance* apenas se considerará la presencia corporal de los usuarios, referenciada a través de las piezas antropométricas, éstas serán adaptadas y adoptadas por quién quiera asumir el papel de elemento sumiso. Dichas extensiones corpóreas se constituyen como accesorios reutilizables para futuros usuarios, en general, a partir de las mismas se pretende desvirtuar el pleno funcionamiento del cuerpo, su motricidad, amplitud y equilibrio proporcionando una sensación de encarcelamiento y disfunción parcial que limitara movimientos generando la desorientación. En este proyecto está reflejado el complejo concepto “Dromocrático” (del griego *dromos*), una inconsciente relación sobre la carrera a lo que Paul Virilio en sus estudios sobre los efectos de velocidad y tecnología concreta que “toda sociedad es una sociedad de carreras”, que se rige por esquemas y estrategias de control, de dominación y combate.



Duarte Encarnação, *KMKZ*, (mesa de los proyectos), 2003

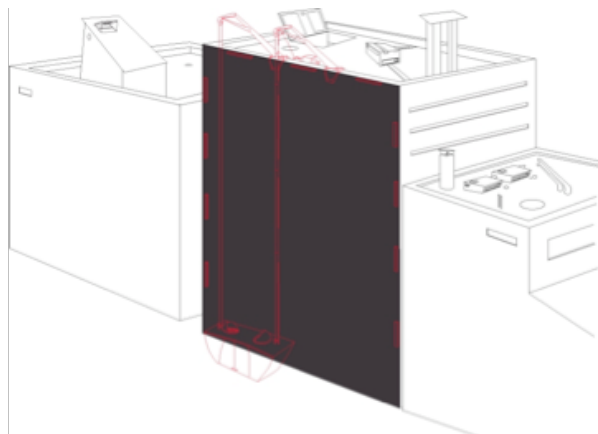
Otro proyecto de características bélicas que desempeñan nuevamente el uso o incorporación del cuerpo de los usuarios es el habitáculo antropomórfico denominado por *KMKZ: kamikaze* (2003), que consiste en una referencia metafórica al acto suicida y altruista que practicaban los pilotos japoneses en los ataques aéreos ocurridos a lo largo de la 2ª Guerra Mundial. En síntesis, corresponde al resultado de control ejercido por la ideología patriótica y mística de los nipones, en alusión a este tipo de sacrificio, podemos constatar que *KMKZ* es un habitáculo de resurrección crítica a estos estados de control corporal. El objetivo de esta escultura-acción consiste en la metáfora de ese mismo acto suicida a través de la ocupación con el cuerpo, dicho habitáculo está concebido para el usuario de forma individual, pero en realidad se trata de un acto colectivo, pues cuando surja la oportunidad adecuada, el aparato será deslizado con el cuerpo ubicado en su interior a través de la ayuda del público presente, dicha acción corresponderá a un corto trayecto que finalizará en la zona de choque, su impacto será suavizado por una malla elástica que en efecto inverso devolverá el habitáculo con su ocupante al estado inicial, creando así un efecto de “bucle” para la repetición o ocupación de un siguiente usuario.

En relaciones análogas con el anterior es *360° en rotación* (2004), inicialmente concebido como maqueta para una vídeo-escultura⁴⁵⁵, consiste en la recreación de los simuladores para la preparación del vuelo espacial (centrifugador), uno de los ejercicios elementales para los cosmonautas. Se plantea una cierta inquietud residida en el avance desmedido de la tecnología espacial, en las relaciones de control sobre la fragilidad del cuerpo, que se concretó en una *performance* que enfatizaba los maleficios de la velocidad, aunque ésta despierte una gran fascinación en nosotros. *360° en rotación* resulta de una obra escultórica que tiene como función el desarrollo de revoluciones cíclicas sobre su propio eje, para esto se ha diseñado un soporte semejante a un asiento que resguarda el cuerpo y que mantiene su contacto con el suelo a través de ruedas, dicha estructura corpórea ha sido diseñada atendiendo a datos antropométricos y a una calidad ergonómica necesaria para cumplir las normas de seguridad y confort, permitiendo disfrutar de esta acción de un modo trágico-cómico. El artefacto será controlado a distancia y su tiempo de utilización no es definido, siendo las premisas esenciales al acontecimiento una exploración sobre la cobaya y sus atributos hacia los tests de preparación corporal generalizado, un atentado al estado psico-fisiológico en situaciones extremas.

Como hemos podido apreciar la tónica de este grupo de obras está relacionada con alegorías del progreso técnico-científico, que pretenden ser una reflexión sobre las situaciones empáticas que el hombre adquiere cuando representa el ideal supremo del conocimiento total. Estos proyectos destacan por su aproximación a nociones de inestabilidad espacial y temporal, el utilizador es una pieza más del acto reactivo en estas esculturas performativas que permiten planificar y reconstruir el sentido del acontecimiento.

⁴⁵⁵ Proyecto desarrollado para el programa de doctorado en Artes Visuales e Intermedia (2002/03), en la asignatura de doctorado "Sistemas de representación imagen-tiempo" impartida por la Doctora. María José Pisón Ramón.

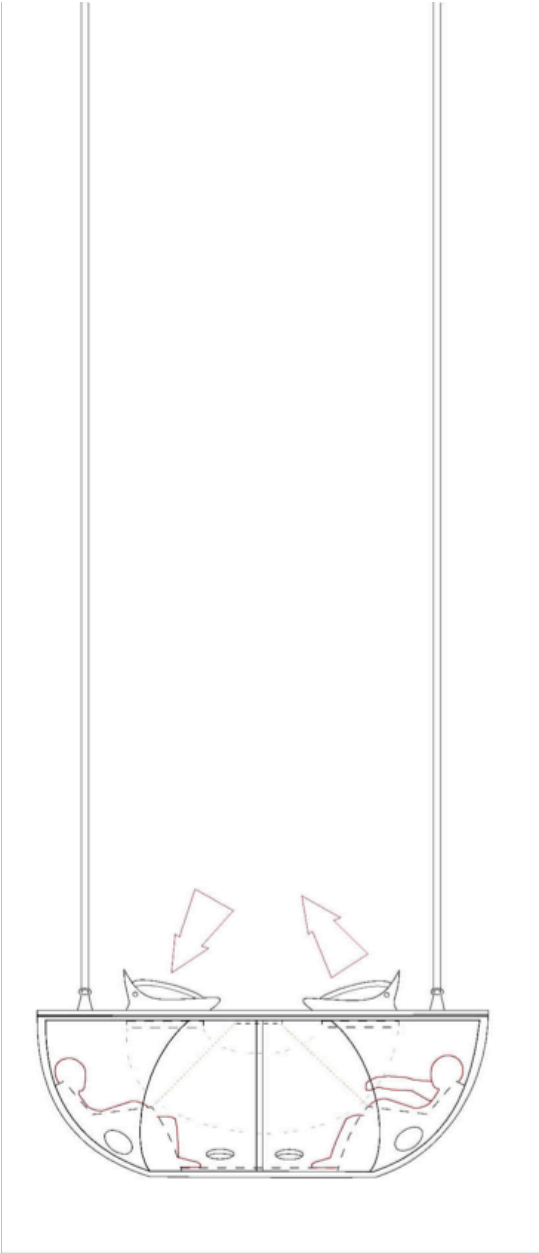
4.2 - Habitáculos de interacción e inmersión



Duarte Encarnação, *Câmara do vento*, 2003

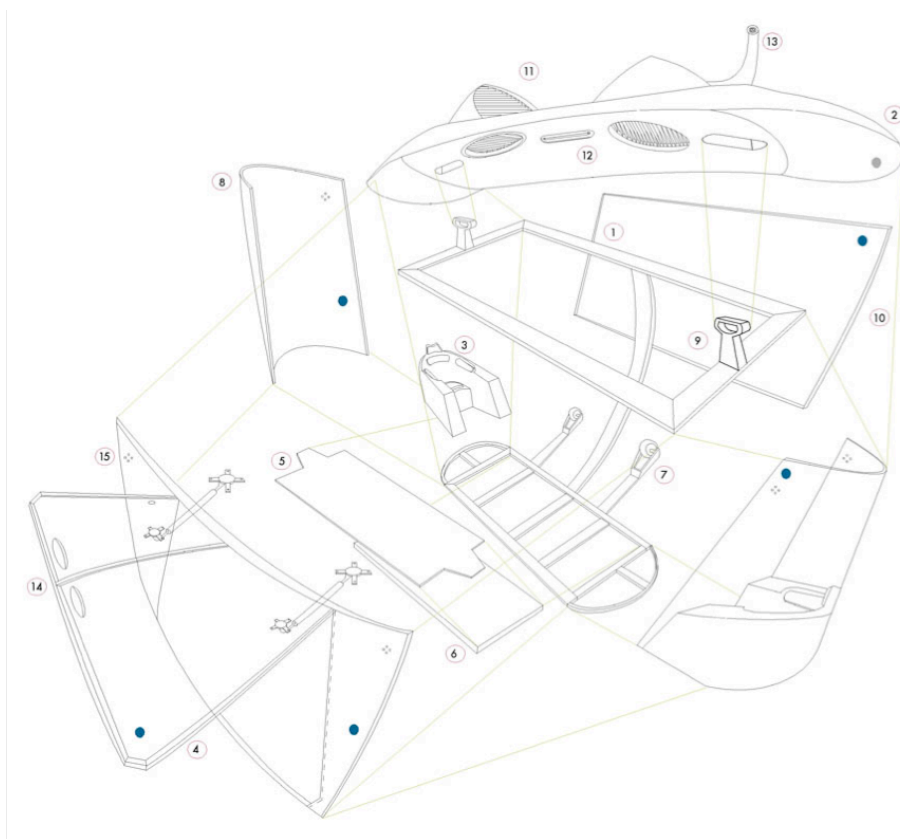
Uno de los proyectos que hemos diseñado, y que han despertado nuestro interés en el deseo de analizar las interferencias entre escultura, arquitectura enmarcadas en el complejo concepto de “Arte Público”, ha sido *Câmara do vento* (2003), este proyecto consiste en el diseño de una cápsula activa para intervenciones temporales de intención pragmática y estrictamente vinculada al desarrollo de la acción y la participación en la esfera de lo público⁴⁵⁶. La pretensión de crear esta obra consiste en la renuncia hacia la “indiferencia” que nos ofrece lo cotidiano, creando un entorno común y propicio para las relaciones comunicativas. La realización plena de esta “performance” colectiva se consigue a través de la habitabilidad de la “cápsula” o habitáculo y depende apenas de la aceptación de sus premisas funcionales y alegóricas.

⁴⁵⁶ El proyecto ha sido desarrollado para el programa de doctorado en Artes Visuales e Intermedia (2002/03), asignatura de doctorado “Intervenciones artísticas temporales en el espacio público” impartida por el Doctor. Emilio Martínez Arroyo.



Duarte Encarnação, *Câmara do vento*, 2003

El concepto de este proyecto de arte público se basa en la experiencia de comunidad y que resulta metafórica a través de la circulación del aire, todo ocurrirá gracias a la ubicación de la “cámara del viento” ante espectadores y usuarios que desempeñarán un papel activo/pasivo en el momento de su utilización (ocupación), la cápsula está diseñada para alojar a dos personas sentadas y dispuestas frontalmente en asientos independientes, la postura reclinada y cómoda permitirá disfrutar la sensación de invasión de aire a través de su circulación.



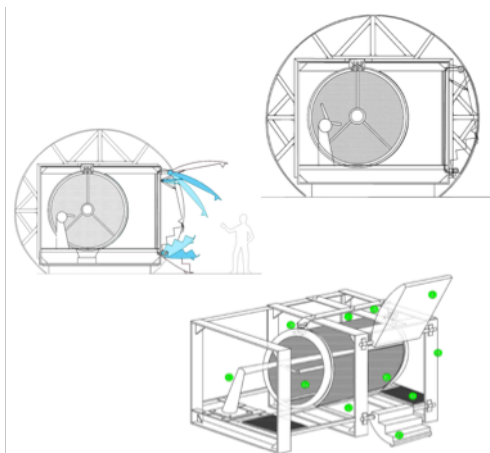
Duarte Encarnação, *Câmara do vento*, 2003

Esta “materia” es extraída hacia el interior dibujando un flujo continuo⁴⁵⁷, verificado por partículas de polvo gracias a un sistema de iluminación interior en halógeno fluorescente, esta entrada y salida de aire simultánea conforman el sistema cíclico del acontecimiento. El pequeño entorno “arquitectónico” estará suspendido por cables desde la azotea de un edificio y permanecerá flotante sensiblemente a unos cincuenta centímetros del suelo, dos apéndices que salen de la misma hacen el contacto con la fachada a través de ruedas, lo que provocará suaves oscilaciones perceptibles en su interior. La ubicación de esta cápsula podrá realizarse desde cualquiera de las fachadas de un edificio, sacando partido del flujo ciudadano de la calle o de la ausencia del mismo en las traseras, el entorno exterior deberá ser apelativo a su participación.

Desde la azotea del edificio se controlarán las operaciones de activación y monitorización del acontecimiento, esto conlleva a que se respeten las normas de seguridad proporcionadas a sus usuarios, el acceso a la cápsula se realiza a través de una puerta frontal de apertura ascendente realizada a través de un mecanismo hidráulico, enfatizando la idea de entrar en otro espacio como si este fuera una “máquina del tiempo” o un entorno dimensional. El concepto principal de esta obra pública enfatiza acerca de las condiciones ideales para el diálogo efectivo, pretende ser una metáfora de la turbulencia, lo nublado y la confusión entre las personas que se enfrentan en comunicación, el aire que les rodea es el mismo que se comparte en situaciones cotidianas y biológicas y que en este contexto les hace cómplices⁴⁵⁸.

⁴⁵⁷ El recorrido de aire es continuo, su entrada es posible gracias a dos turbinas que invertidas entre sí permiten efectuar un flujo sin interrupción, esta sensación de energía es visible gracias al estado cíclico en el movimiento del aire en recuperación

⁴⁵⁸ Estarían instaladas videocámaras que registrarán el acontecimiento en “circuito cerrado” para fines documentales.



Duarte Encarnação, *Discovery*, (planificación), 2004

Otro proyecto personal que se ha desarrollado con semejantes objetivos es *Discovery* (2004)⁴⁵⁹, y enfatiza hacia las cuestiones “míticas” sobre la ciencia y tecnología. Envuelto en un entorno escenificado, *Discovery* se basa en un sistema de inmersión “total”, nos recordará algunas técnicas desarrolladas en los panoramas decimonónicos de Robert Barker⁴⁶⁰, espacios arquitectónicos destinados a una experiencia de inmersión espacial a través de una imagen pictórica de proporciones colosales. La diferencia entre estos panoramas y *Discovery* está en que entramos en un espacio con objetos reales, se trata de una representación escenificada a través de la duplicación de réplicas, como un trasbordador espacial y que pretende la inmersión del público y usuarios en un espacio teatralizado, al contrario de la pasividad de la mirada,

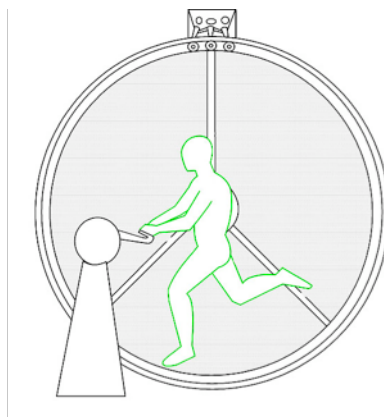
⁴⁵⁹ Proyecto desarrollado en el programa de doctorado en Artes Visuales e Intermedia (2003/04), asignatura de doctorado “Instalación Escultórica” impartida por el Dr. Vicente Barón Linares.

⁴⁶⁰ Pintor irlandés que concibió y patentó el primer panorama describiendo pinturas de Edinburgo, Barker construyó un edificio-panorama en Leicester Square, Londres en 1793 donde obtuvo fortuna y fama rápidamente, la invención es un producto de la cultura victoriana y hasta ese entonces inaugura un nuevo hechizo para el ojo, la invención fue diseminada por varias ciudades europeas y los Estados Unidos. De grandes dimensiones y de forma cilíndrica, a veces, el edificio presentaba en su eje central varias plantas para la apreciación de las simulaciones. Muchos panoramas relataban batallas históricas o apenas enmarcaban paisajes románticos e idílicos, se conocen cerca de 126 edificios efímeros entre 1793 y 1863 con estas características desde el iniciado por R. Barker.

se pretende crear un espacio de actividad. Todo ello conlleva al interés por la fenomenología del simulacro, la apariencia que construye un puente a través de la realidad ontológica del objeto estético, como lo comenta Jean Baudrillard:

“Una estrategia de lo real, de neo-real y de hiperreal, doblando por doquier una estrategia de disuasión”⁴⁶¹.

Sobre la réplica y la situación metafórica del descubrimiento científico, en este diálogo se centran los motivos de esta intervención artística basada en la conducción inevitable del conocimiento. Para ello se ha propuesto la integración en un espacio de grandes dimensiones (hangar). El proyecto, de extensión operística enlaza con una realidad fuera del tiempo y preconiza lo accidental, las utopías de un conocimiento profundo y técnico como la meta que el hombre alcanza progresivamente en determinadas direcciones y con procesos variados. Se trata de una reflexión acerca de la magia o admiración hacia el progreso técnico-científico desde una dialéctica interrogativa, desde una ambivalencia de amor-odio, de pasión y razón, variaciones entre la tecnofilia y tecnofobia, si se prefiere, podrá ser una ilustración latente sobre el espíritu crítico.

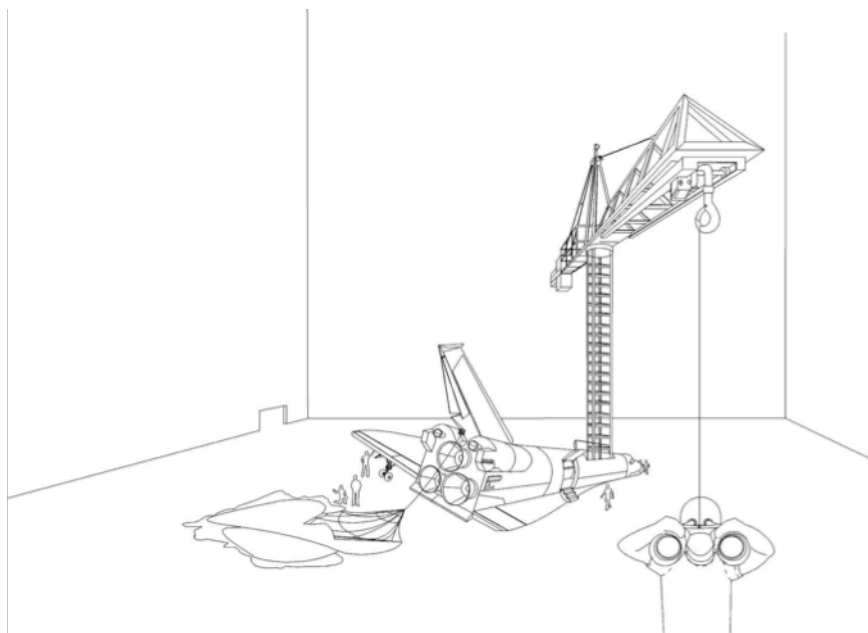


Duarte Encarnação, *Discovery*, 2004

⁴⁶¹ BAUDRILLARD, Jean: **Cultura y Simulacro**, Editorial Kairós, Barcelona, 1978. Pág. 15

El proyecto descarta la posibilidad de un fundamentalismo *deux ex machina* reconociendo que se utiliza este emblema hoy en día como la razón del bien estar y el porvenir, ante este imperativo nos queda apenas una esperanza, la del *voyeur* introspectivo y analítico de la actualidad. *Discovery* es un entorno que posibilita la instauración de otra realidad, la realidad del simulacro por el simulacro, una confusión en los filtros de la realidad, es un simulacro físico y penetrable, táctil, dimensional y comparable. Recordando que los estados de expansión proporcionados por la mecanización tienen otra cara, la de la amputación que obtenemos a través de la máquina:

“La máquina conduce a una eliminación de funciones que llega a la parálisis”⁴⁶².



Duarte Encarnação, *Discovery*, 2004

⁴⁶² MUMFORD, Lewis: **El mito de la máquina**, Emecé, Buenos Aires, 1969. Pág. 296

Ante esta evidencia “contradictoria”, el proyecto no se resume apenas a la constatación, al encuentro con símbolos, pero propone la experiencia de la participación del público. Para esto, se ha diseñado una cabina interna (trasbordador) concebida para el ejercicio físico de los usuarios, de connotación para-científica que resultará en la apropiación del hombre como “cobaya” y a la vez como activador de su producción material, este escenario representa su propio dilema, su auto flagelación en el teatro alegórico de la realidad. La ubicación de estos objetos monumentales conducen a una organización espacial de enfoque dramático, atendiendo al impacto por comparación de los objetos (escala) y a la reducción de la escala humana al descubrir el habitáculo preparado en su recepción, un cilindro emparentado con los dispositivos de locomoción para “ratoneras”, el usuario podrá correr en el mismo sitio generando energía perdida, una pragmática de autoconocimiento físico y psicológico, como determinante de la emoción⁴⁶³. El cilindro, que será accionado por los usuarios, es una estructura rotativa de eje horizontal y está diseñado para capacitar hasta tres personas simultáneas, este local representa el centro neurálgico de la obra⁴⁶⁴.

En la continuidad de este tema, y enfocando hacia los aspectos de lo lúdico, hemos desarrollado un proyecto con la artista Susana Figueira titulado “Asnos voladores” (2003), el proyecto pretende ser una instalación escultórica

⁴⁶³ En general, esta instalación escultórica estaría dispuesta en un espacio carente de iluminación, ésta será utilizada en puntos estratégicos del objeto, en su interior (habitáculo) o en la grúa, hacia una proyección ascendente iluminando toda la complejidad de esta estructura, desde la extremidad de la grúa se proyectará un foco direccional hacia el vacío. Bajo su ala, precisamente en el tren de aterrizaje, se situará otro foco, el más potente del sistema, el cual nos ayudará a situarnos en todo el espacio donde se reconocen la envolvente de los objetos y sus posibles trayectorias. Cuando entremos en este espacio encontraremos parte del cilindro recubierto por una delgada plancha de metacrilato transparente, por razones de seguridad del usuario. Dicho cilindro revestido por planchas cromadas y perforadas en su totalidad hacen pasar una luz desde el suelo y el techo, lo que permitirá un destello intermitente de rayos, como si en la acción del usuario se dispararan índices energéticos.

⁴⁶⁴ En esta cabina para la acción se sitúa un apéndice fijo desde su exterior, que contiene la función de apoyo a la carrera sin fin de relajación física y psicológica por parte de los usuarios. Estos proyectos de inmersión “real” corresponde a un conjunto de investigaciones sobre el fenómeno de la corporeidad asociado a la expansión en la “tecnoesfera”.

concebida para un espacio de “cubo blanco”, nuevamente, inscrito en el marco de la simulación de un acontecimiento sorpresa. Ante esto, el público encontrará una escena de ficción (preparación de un bombardeo) e intromisión, somos insertados en un espacio donde se prepara un ataque bélico por personajes burlones y grotescos, clasificados como asnos y pilotos que viven entre un mundo tecnológico-normativo y otro de sabor surrealista. Como escena a ejemplificar, vemos un piloto que transporta la carga explosiva (asno) que detonará en risas y travesuras. El restante espacio de la sala será convertido en “hangar” y tendrá como principal atracción una réplica construida en madera de un avión de combate así como el grupo de personajes implicados en estrategias torpes y juguetonas que llevarán a cabo la atrevida idea de invadir y conquistar el mundo a través de la parodia. La visión de un mundo alternativo es algo que siempre se nos plantea como posibilidad, ante esto, se pretende la recreación de una situación donde, de alguna manera, lo sórdido y la incompreensión se apodera del ambiente, del mismo modo que la guerra (culto a la locura). Los personajes son seres aterradores de la comedia y lo extraño, de la verdad y la mentira, “asnos” de pretensiones traviesas, que tienen el objetivo de asaltar diferentes lugares del planeta y ofrecer su presencia como una magia sarcástica de burla.



Duarte Encarnação y Susana Figueira, *Asnos voladores*, 2003

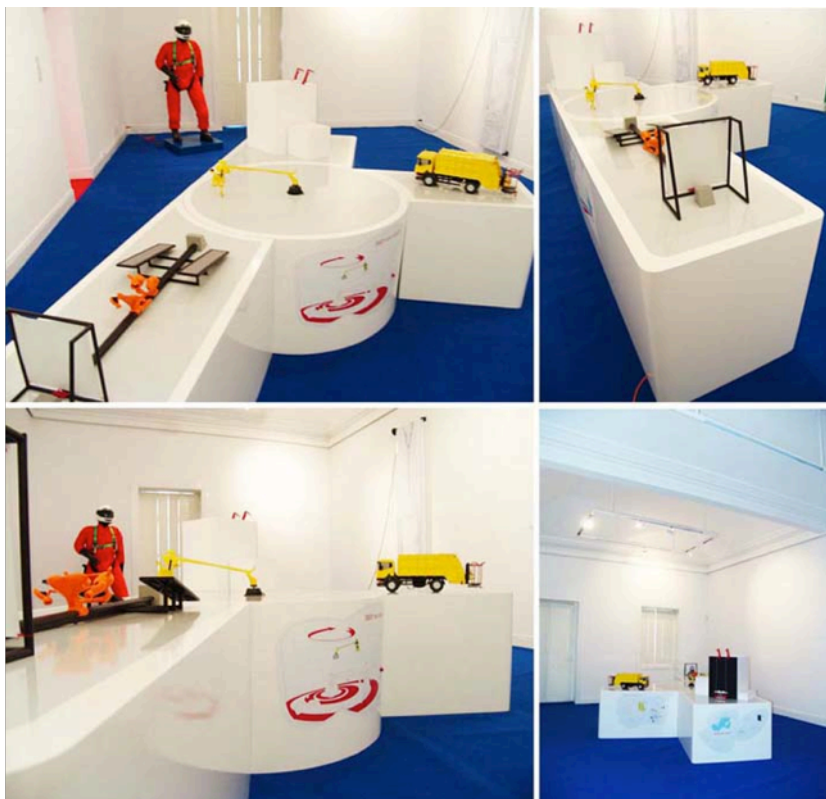
La gran parte de estos proyectos son de gran complejidad, por eso han sido diseñados en maquetas y dibujos explicativos acerca de su funcionamiento, atendiendo a esta realidad hemos diseñado *La mesa de los proyectos* (2007) con el objetivo de explicitar realizaciones futuras. La mesa consiste básicamente en un expositor dedicado a cuatro de los proyectos, tres de ellos anteriormente descritos: *Câmara do Vento*, *KMKZ*, *360° en rotación* y *homemdolixo* (2007), proyecto de arte público que será analizado posteriormente. En cada una de las distintas áreas reservadas a las maquetas se han incorporado dibujos en cada lateral relacionando concepto, funcionamiento y utilización de cada uno de estos proyectos, remarcando el interés de interacción con el público, sobre esta reunión de obras expone Idalina Sardinha⁴⁶⁵:

“Duarte Encarnação nos presenta en la sala 3 (Laboratorio de Habitáculos) propuestas que reflejan varios aspectos relacionados con el binomio escultura/acción que permite e incentiva la interacción con el público, como escultura de provocación (...) Todavía, en este contexto de viaje por la utopía, se ha instalado un panel que exhibe en su movimiento rotativo un dibujo (*téchne*) y una pieza escultórica (“AstroZarco” – contramonumento panóptico) ser que alude a juegos peligrosos y saltos suicidas (...) Podemos pues, ver esta creación como resultante de la “deconstrucción”, tan presente en el arte de las dos últimas décadas, como un pensamiento fielmente atento al otro que hay en “nosotros” (...) Así, el trabajo de los silencios discursivos es, aquí, esencial, si queremos superar el luto de la creación”⁴⁶⁶.

El proyecto *homemdolixo* (hombre de la basura, 2007) referido anteriormente, es el cuarto y más reciente proyecto instalado en la mesa, consiste en un proyecto que se resume al diseño de cabinas para los trabajadores del camión de la basura, estos han sido creados a partir de la conciencia del peligro y las malas condiciones de trabajo de los colectores de basura (mayoritariamente nocturno) que se realiza por medio de paradas constantes.

⁴⁶⁵ Profesora asociada en la *Universidade da Madeira*. Estudios del Arte - História y Ciencias del Arte.

⁴⁶⁶ En el catálogo de la exposición: **Raço para animais**, Bruno Côrte, Duarte Encarnação y Susana Figueira, *Museu de Arte Contemporânea do Funchal*, 2007.



Duarte Encarnação, *homem dolixo (mesa dos projetos)*, 2007

A pesar de existir normativas en relación a la velocidad de los camiones y otros procedimientos de prevención, nos ha parecido que merece una atención especial por parte de los respectivos responsables en esta materia. La intención es la de equipar al camión con un entorno y dispositivos técnicos que permitan un viaje seguro en la eventualidad de accidentes (prevención) y la protección de sus usuarios de la lluvia, viento y el frío, para ello, las cabinas están equipadas con iluminación, cámara de video monitorizada por el conductor y servicios centrales para el caso de ocurrencias,

bajo su plataforma se han diseñado compartimentos para objetos personales, un armario de primeros auxilios.



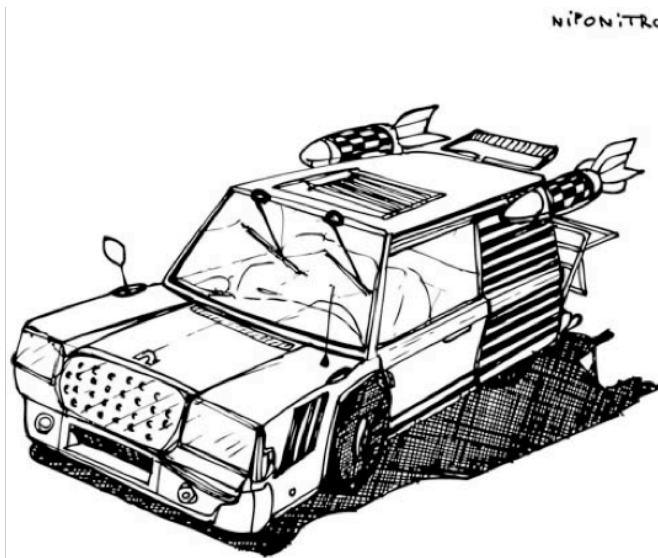
Duarte Encarnação, *homem dolixo*, 2007

Debido al cumplimiento de las operaciones de limpieza y recolección, las dos cabinas están provistas de sistema hidráulico que permiten apartarse de la puerta de recolección, las cabinas personales están diseñadas de modo a ser despejadas y ocupadas rápidamente por los profesionales en el cumplimiento de sus tareas, éstas se han concebido con estructura tubular y planchas de metacrilato, diseñadas y reforzadas en casos de choque lateral y frontal, su posición elevada permite mantener un área de resguardo conveniente, de igual forma, se han diseñado asientos con un dispositivo de seguridad que se levanta y baja permitiendo el apoyo para los brazos y la estabilidad necesaria de cuerpo.

Lo que en realidad se ha propuesto es la seguridad de los profesionales contextualizada en su actividad, dignificando su significado en las sociedades actuales de la hiperproducción, una metáfora que conduce a concebir mejorías laborales insertadas en el sistema que le está adscrito. Donde debería imperar el factor seguridad en muchos otros contextos y en éste

4.3 - el dibujo como antecámara

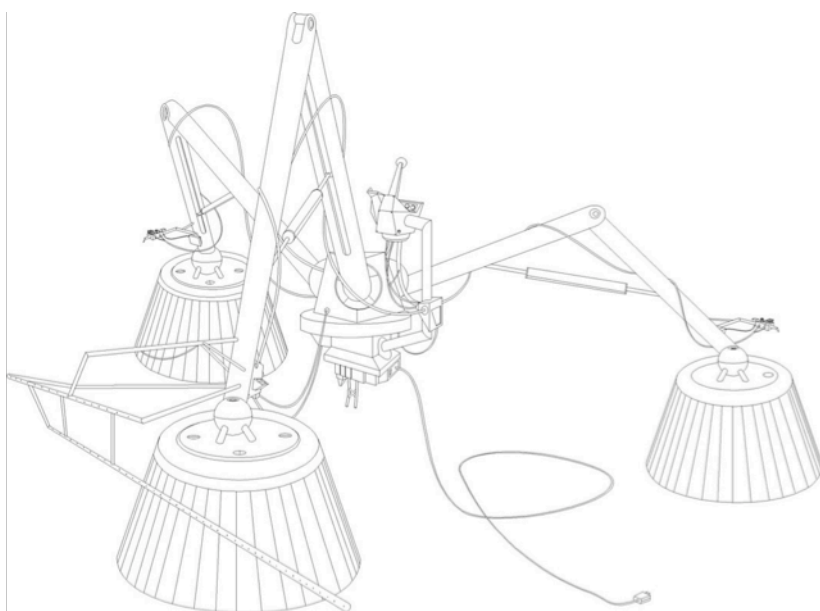
Desde un primer momento, el dibujo ha ocupado la concepción de la totalidad de mis obras, por ello, representan una cualidad intrínseca y autorreferente desde la adopción de las ideas más utópicas y las realizadas en su materialización por medio de “maquetas” o esculturas que asumen en este contexto, una cualidad de “diseño”. La fase antecedente a cada proyecto, en la búsqueda intuitiva de atraparse por una idea a desarrollar, surge gradualmente a través del dibujo como un lenguaje autónomo y constructivo de la realidad, de modo que representa una función liberadora y satisfactoria de conocer mis inquietudes.



Duarte Encarnação, *niponitro* (proyecto), 2007

Como hemos visto con anterioridad, se ha empezado este breve capítulo sobre la obra personal, recorriendo los dibujos de esculturas utópicas, las que en evidencia destacan por su naturaleza arquitectónica, a lo largo de este trayecto fluctuante los intereses se han diversificado en el diseño de

dispositivos, cabinas, máquinas, coches alegóricos, aparatos de limpieza que deambulan por los entornos urbanos (*Joystick*, 2006), que son sobretudo construcciones que variablemente guardan relaciones con el cuerpo, que introducido imaginariamente en estos entornos, permiten completar la lectura de sus funciones, como si estuvieran diseñadas para el deseo de la gente. Éstos, a su vez, representan nuevamente las posibilidades de extensión en el terreno híbrido de la escultura.

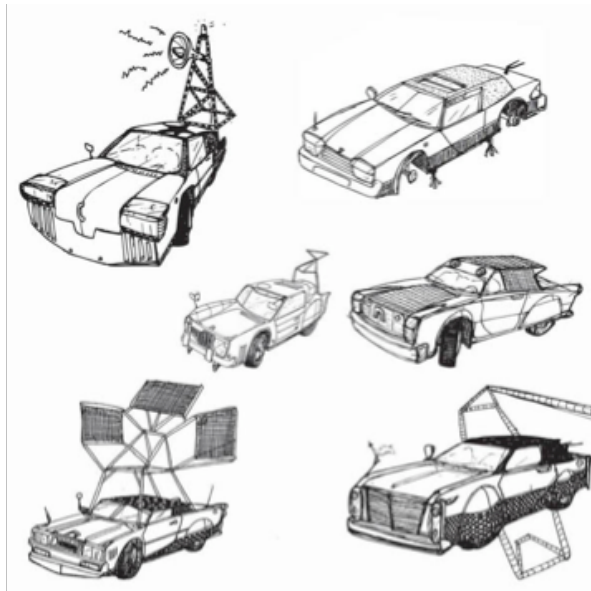


Duarte Encarnação, *joystick*, 2006

Paralelamente a estos artilugios, presentes en la hoja de papel, se están concibiendo coches alternativos (*niponitro*, 2007) con energías renovables⁴⁶⁷, en modelos estereotipados y cargados de simbologías entre el

⁴⁶⁷ Tema actual abundantemente referido en la batalla de las alteraciones climáticas. Las grandes corporaciones de construcción automovil y aeronáutica “desarrollan” ideas atractivas que son posibles desde hace decenas de años, pero que en realidad se atascan en los intereses de

poder político, bélico, ostentación, elegancia, precariedad y sobretudo caracterizados por una concepción de anti-diseño (aberraciones aerodinámicas y clichés), son por eso coches alegóricos de intención crítica, y a su vez, representan el lado cómico de los objetos desarrollados por el hombre con la finalidad de transportarse y sobrepasar su realidad bípede. Se han considerado como coches de alegoría política, ecológica (representativa).

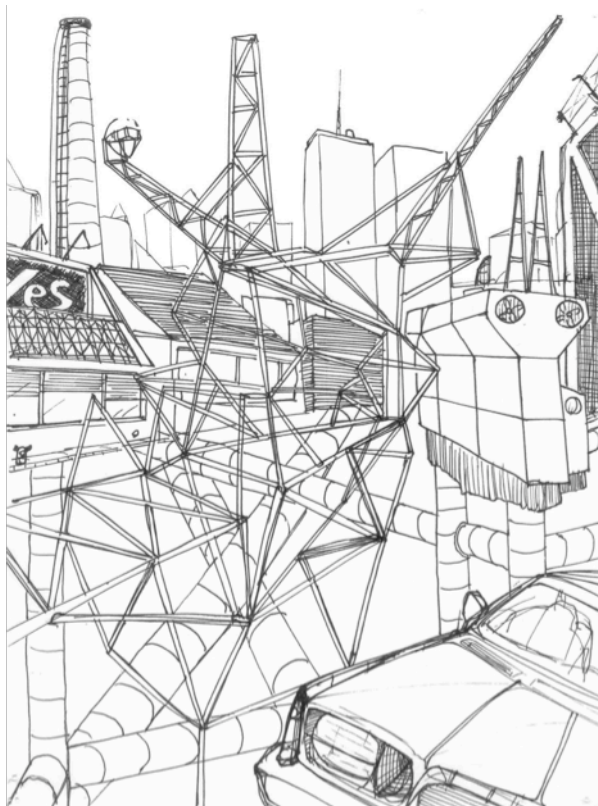


Duarte Encarnação, proyecto *nitro car*, 2009

Es un proyecto en proceso y determina el gusto por la interpretación tridimensional del automóvil como símbolo fetiche. Siendo coches especiales (presidenciales) con modificaciones alegóricas que determinan la duda, el caos, entre la incertidumbre funcional (moderna) y el legado de los modelos estereotipados, aluden de nuevo al tema de la protección del individuo (presidente, papa, alto mandatario, entidad sobre humana...) a este tema se

producción. El punto de vista propuesto es apenas una intención desde la sátira, porque todo el problema deriva de la superproducción irresponsable.

pretende realizar un estudio de reminiscencias sobre los desfiles triunfales (Hitler, Mussolini, Kennedy... y otros).



Duarte Encarnação, *Ciudad*, 2009

La intencionalidad de diseñar habitáculos con esta predominante característica de “chisme mecánico”, representa la interferencia motivada por el desarrollo tecnológico y su efectividad transformadora, como por otro lado manifiestan su hechizo, este tipo de contradicciones puede ser observada en *Joystick* (2006), un ingenio mecanizado de tres cepillos rotativos controlado por un dispositivo absurdo, sus elementos, injertados a modo de “cadáver exquisito”, entre cables, piezas hidráulicas, hierros..., pueden ser asimilados

con la escultura *nonsense* y automática, manejada (pilotada) a su gusto con el deseo de limpiar las calles de la ciudad o el concepto de arte.

El entorno urbano, y en concreto la magalópolis, son el asunto indirecto de estas motivaciones, su referencia megaestructural, su entidad como imagen de ensueño y promesa, su ilustración como la realización concreta de la obra de los hombres, su contradicción y su evidencia como “obra de arte total” cotidiana y viva despierta nuestros interrogantes (*Ciudad*, 2009).

“La ciudad contemporánea concede estratégicamente su propio sistema de diferenciación a sus medios; sobre el espacio de la ciudad y sobre los ojos de sus habitantes, se elevan los iluminados emblemas de las empresas, y las imágenes sancionadas del cuerpo, como los elementos visuales predominantes del escenario urbano”⁴⁶⁸.



Conde Francesco Baracca en su SPAD S.VII con el cavallin rampante, 1ª Guerra Mundial

Finalmente, nos gustaría terminar esta breve introspección con la obra más reciente *WYSIWYG* (2009) y que se enmarca en las alegorías de lo bélico, el tema siempre me ha fascinado desde el punto de vista técnico y crítico sobre la “maquina para matar”, y merece siempre una observación dado a su

⁴⁶⁸ BARBER, Stephen: **Ciudades Proyectadas**, Gustavo Gili, Barcelona, 2006. Pág. 173

permanente y escalofriante estado de actualidad. La guerra como acontecimiento “natural” en el hombre no cesa de hacernos cuestionar de modo racional su razón de ser, su justificación a lo largo de la existencia humana. Ante este contexto, se quiso prestar tributo al mismo arte a través de una figura, la del artista militar⁴⁶⁹ que decoraba el fuselaje de los aviones normalmente junto a la nariz, para las temporadas de combate, como si se tratara de una decoración en la histórica armadura o caballo con el afán de figurar y personalizar entre los primeros de una tan masiva contienda. Por otro lado, nos ha interesado obtener el impacto al encontrar delante de nuestros ojos una pieza bélica de destrucción maciza, como lo fue *fatMan*, la segunda bomba atómica que puso fin a la 2ª Guerra Mundial. Por último, se ha pretendido crear un paralelismo con los mecanismos de la industria cultural, al evidenciar la propaganda capitalista a través del “bombardeo” de un icono de la cultura popular global, *Mickey Mouse*.

WYSIWYG (What you see is what you get) 2009, se ha considerado un grupo escultórico cínico, que concentra su situación histórica en el fin de la 2ª GM a través de la reproducción de una réplica, la 2ª bomba atómica (*FatMan*), que puso término al conflicto mundial. La palabra bomba es quizás una de las palabras más utilizadas en los medios de la actualidad, supone también confrontar al público ante una evidencia y sobre todo ante una especulación atómica que continua a asombrar el presente. Trasladar este aparato bélico con capacidades de exterminio a gran escala de los museos militares y catalogarlo ante el llamado mundo del arte proponía una acción de la moral.

⁴⁶⁹ “Nose art” es considerada una forma de graffiti de aeronaves que se mantiene en nuestros días. Lo que inicialmente se realizaba para identificar unidades amigas y expresar la individualidad ante la uniformidad de lo militar, para evocar memorias de hogar y los tiempos de paz, funcionaba a la vez como protecciones psicológicas contra el stress de la guerra, siendo así, es una tradición militar que se ha transmitido hacia la aviación civil. La práctica fue iniciada en la 1ª Guerra Mundial por pilotos italianos y alemanes ejemplo del conde Francesco Baracca (el caballero de los cielos) con el *cavallino rampante* fue adoptado como el símbolo de marca italiana Ferrari hasta nuestros días. Entre otras referencias el adoptado icono de *Mickey Mouse* pintado en su modelo *Messerschmitt* por Adolf Galland que piloto en la *Luftwaffe* del 3er Reich,



Ejemplos de pintura *nose art*, 2ª Guerra Mundial

Por otro lado, en su periferia están dispuestos otros objetos, dos de ellos son la relación gráfica entre el artista y la obra, evocando los trabajos “nose art” que realizaban los artistas militares para adornar y personalizar sus bombarderos, ante esta alegoría se ha creado un retrato del artista “nose art”, que no es ninguna persona en concreto, pues existieron varios pilotos muy conocidos. Es un retrato anecdótico, entre sus detalles está la designación de premio al mejor *nose art* (*best nose art award*), el cliché imagen de la insignia/medalla gloriosa por los hechos militares y a su vez patrióticos, el nombre del artista “H. Cage” hace referencia al artista norteamericano John Cage, que vivió en esta época y al absolutismo sobre el silencio que encierra sus pesquisas sonoras, la persecución constante por la insonorización frente al estallido ensordecedor y diabólico de *FatMan*, es una referencia de gran antagonismo. El artista del retrato es el autor de una pintura en el aparato bélico, siendo así, se dispuso en su nariz el dibujo de una chica *pin up* abrazada a Mickey Mouse, con la particularidad de este personaje ratón ser de

diseño primitivo (años 20), antes de iniciar una espeluznante carrera “hollywodesca” global hasta nuestros días. Esto pone en evidencia, el carácter lúdico y esquizofrénico que encontramos en este juego de símbolos. Para terminar y repitiendo a Mickey se ha colocado un artefacto con motor que pone en movimiento circular un modelo del bombardero portador de la 1ª bomba atómica (*FatBoy*) denunciando un ciclo en continuidad:

“O universo bélico de Duarte Encarnação destaca-se não só pela volumetria dos seus objectos, como pelas diferentes referências pictóricas e históricas que utiliza. O artista realiza dois movimentos distintos: primeiro desloca os objectos dos seus contextos originais e, depois, reconstrói-os. Não se trata de um procedimento de apropriação directa, mas de um gesto de cópia e de imitação: neste caso o artista refaz em madeira a segunda bomba atómica e actua sobre ela pintando no nariz uma pin-up agarrada ao rato Mickey. É sobretudo nesta segunda operação que a sua obra se transforma num momento não documental, mas puramente pictórico. Está em causa não uma relação histórica com um facto documentado, mas uma relação estética que é determinada pelos ingredientes sensíveis que compõem a obra. O resultado é não só a inscrição deste trabalho no campo da pintura, como a construção inaugural de uma iconografia”⁴⁷⁰.

La instalación escultórica WYSIWYG consiste en la invasión de una referencia histórica en el marco del “cubo blanco”, se convierte en conmemoración y advertencia sintética de los hechos catastróficos que han puesto fin a la 2ª Guerra Mundial y conecta en nuestros días a través de la memoria con un público que no ha vivido esa realidad sirviéndose de esta misma como una lección, esto representa en palabras de Miguel Molina Alarcón:

⁴⁷⁰ “El universo bélico de Duarte Encarnação, se destaca no solo por la volumetría de sus objetos, como por las diferentes referencias pictóricas e históricas que utiliza. El artista realiza dos movimientos distintos: primero disloca los objetos de sus contextos originales y, después los reconstruye. No se trata de un proceso de apropiación directa, es más un gesto de copia y de imitación: en este caso el artista rehace en madera la segunda bomba atómica y actúa sobre ella pintando en su nariz una pin-up abrazada al ratón Mickey. Es sobretudo en esta segunda operación que su obra se transforma en un momento no documental, pero puramente pictórico. Esta causa no es una relación histórica con un hecho documentado, sino una relación estética que es determinada por los ingredientes sensibles que componen la obra. El resultado es no solo la inscripción de este trabajo en el campo de la pintura, como la construcción inaugural de una iconografía”, traducción propia. CRESPO, Nuno: *Contributos para um possível Atlas da Arte Contemporânea* da Madeira, (catálogo) **Linha de Partida**, Centro das Artes, Madeira, Comisariada por: Alexandre Melo. 2009

“Lo que Duarte Encarnação nos quiere enseñar en su obra *WYSIWYG* es como se venera la “bomba atómica” como si una “bomba de arte” se tratara en los Museos Militares, y que al traernos esa bomba al *Centro das Artes*, en un juego duchampiano, nos está haciendo estallar a nuestras narices lo que verdaderamente se está venerando como arte en nuestra sociedad, donde se le premia al artista “nose art” por hacer de la bomba un Caballo de Troya dulcificado y seductor de lo que en el fondo es destrucción. Duarte cuestiona el papel del artista reconocido actual que se le premia por camuflar la bomba escondida que hay debajo de su arte. El artista premiado, como buenamente podríamos ser cualquiera de nosotros, desconoce que es un instrumento creador de imaginarios masculinos “pin-up” que atomizan y consumen nuestras mentes, de la misma manera que la radiación atómica nos aniquila nuestros huesos. Duarte se sirve del espacio dedicado al arte no solo para escenificarnos, sino también para algo más importante, el evidenciarlo lo que no vemos en la realidad y que haciéndolo desde ese mismo espacio del museo (espacio de la representación y consolidación), nos permite que veamos lo que tenemos, un arte de seducir la destrucción,⁴⁷¹ mientras él nos propone un arte que desvele esa misma destrucción”⁴⁷¹.



Duarte Encarnação, *WYSIWYG* (retrato), 2009

⁴⁷¹ MOLINA ALARCÓN, Miguel: ¿1er. Premio al Arte de Seducir la Destrucción?, en el catálogo **Linha de Partida**, Centro das Artes, Madeira, 2009. Comisariada por Alexandre Melo.



Duarte Encarnação, *WYSIWYG*, 2009

Como hemos podido analizar en esta selección de obras personales, el carácter utópico de algunos proyectos me hace acercar a gran parte de los asuntos de nuestra investigación, en ello se refleja la importancia de la escala humana y la utilización por parte del público participante, que resulta en una constante forma de activar las obras, en la mayoría de los casos la activación por parte del usuario conecta su incorporación en la dimensión corporal de las

mismas que las convierten en soportes fisiológicos. Destaco las cualidades arquitectónicas que las mismas tienen aludiendo a su ambiente y a su grado de parentesco con cabinas, habitáculos y receptáculos, de carácter técnico y diseño geométrico-estructural, como hemos podido comprobar, el eje central de estos objetos es el cuerpo, una entidad que se mantiene presente desde el inicio de mi obra, siendo estas recorridas y experimentadas permitiendo el reconocimiento del mismo como integrado en habitáculos corpóreos que se van expandiendo y empiezan a sugerir espacios de dimensión arquitectónica. Cabe destacar que es mi pretensión crear dispositivos que realicen las cuestiones conceptuales y se relacionen con la dimensión social sirviéndose de un teatro de la simulación al crear acontecimientos humanos en el ámbito de la civilización.

CONCLUSIONES

Es importante referir que, a través de esta tesis doctoral, se ha pretendido aportar y canalizar un término y estructura de posibilidades sobre la cartografía y la clasificación del panorama actual de relaciones comprometidas entre obras que manifiesten interferencias del lenguaje arquitectónico y escultórico, siendo éstas mismas, un resultado de la práctica tanto de profesionales arquitectos, artistas o diseñadores. En síntesis, hemos procurado cuestionar las especificidades de los campos profesionales del arquitecto y del artista ante la emergente situación de obras con cualidades *arch-art*, éstas resultan como oportunidades desviadas de su objetivo normalizado y han alineado por prácticas periféricas tanto a la ortodoxia de la construcción arquitectónica, como a la apertura de una zona de intereses para la escultura, lo que ha contribuido en la dilución de sus territorios, al crear condiciones esenciales para el apareamiento de una obra híbrida realizada por el “artista público”. Ante esto, constatamos que el arte público no se inscribe apenas en un género estricto y que en relación a lo que hemos expuesto como hilo conductor (*arch-art*) existe la posibilidad de trabajar en la esfera pública a través de un modo crítico hacia las funciones del urbanismo, la arquitectura, la ciudad y propiamente el fenómeno de habitar en su envolvente social. Lo que en este contexto nos ha interesado confrontar son las dimensiones y latitudes del intercambio entre los distintos campos de creación, el de la escultura y el de la arquitectura que han consolidado aportaciones en la colaboración y autonomización de un corpus propio y vigente en diversos ejemplos, aunque episódicos a lo largo del siglo XX y de una forma más concentrada en la actualidad.

Si en nuestros días empezamos a investigar el término *arch-art*, veremos como la información disponible en Internet reúne datos relacionados

con una estética de propuestas arquitectónicas, una especie de “arquitectura artística” o de un “arte arquitectónico”, donde a veces se relaciona arqueología con arte o se trata de entrever las propiedades escultóricas en las cualidades de lo arquitectónico y en el peor de los casos se lo equipara con el universo de la decoración, dejando el término de origen anglosajón en un terreno ambiguo y poco seguro, a pesar de ser referido y explicado por autores como Javier Maderuelo o Martí Peran, no se ha conseguido que se promueva de forma natural en la escritura sobre asuntos relacionados con el arte público, en parte, éste ha sido nuestro objetivo en la presente investigación. De ningún modo esto se integra en lo que hemos pretendido a lo largo de nuestra investigación, nuestra propuesta asume un compromiso entre las divergencias y colaboraciones de los dos campos a lo largo del siglo XX, culminando en la actualidad con manifestaciones y obras que encasillan este mismo conjunto de características en un género forjado por artistas que han pronunciado y extendido el terreno de sus experiencias (particularmente en la escultura) y por otro lado, la de determinados arquitectos que se han “divorciado” de su línea profesional contribuyendo para con ello ampliar posibilidades en la esfera de lo público. Recordemos que en primera mano, éstos están desde un principio movidos por un proceso y proyecto para el espacio público y que ante las propuestas donde convergen los intereses de un arte público son obligados a rechazar la ortodoxia de gran parte del academismo impuesto por la profesión. En este caso no tratamos de cuestionar el valor artístico de la arquitectura, porque la vemos como tal, como un arte concebido para habitar y relacionado equilibradamente con el paisaje natural y social. Recordemos que el término *arch-art* que proponemos utilizar al catalogar las obras analizadas, es extensible en género y se ubica en la manifestación artística del “arte por el arte”, pero que en diversos casos participa de la actitud crítica con el entorno y los paradigmas del conocimiento.

A lo largo de todo el trabajo, hemos constatado el recurso al lenguaje *arch-art* como estrategias de cuestionar tanto el concepto de arquitectura

como el de escultura, y adoptar el término a las manifestaciones que derivan de este nuevo estado de interferencias, éstas han aparecido intermitentemente a lo largo de la historia, pero desde finales del siglo XX y particularmente en nuestra contemporaneidad, han reaparecido a través de los ejemplos dados por artistas y arquitectos que conforman esta situación. Hemos comprobado a la vez, que las interferencias entre arte y arquitectura son obtenidas sobre una forma metafórica y ejemplo de ello es la asimilación en la imagen fotográfica o la realidad modélica particular del objeto “maqueta”, estos casos valoran las cuestiones del ojo como dispositivo analista de las interferencias estudiadas, resultan como una posición de contemplación y control pero un el fondo pretenden lanzar una visión crítica sobre las cuestiones que han movido las utopías modernas muy distintas de las adopciones de experiencia háptica que son recurso de gran parte de obras como los habitáculos de Frederick Kiesler, los ambientes y pabellones de Studio Olafur Eliasson, las estructuras precarias de Tadashi Kawamata y Marjetica Potrc o el efecto psicológico y sensualista de Absalon, Ernesto Neto o Lawrence Malstaf, entre otros.

La presente investigación ha partido desde la lógica y los procesos de la escultura y de una relación fáctica sobre los acontecimientos de la historia en relación a las reciprocidades de estos campos, por lo tanto se ha atendido a un esquema sobretodo de colaboracionismo.

Es de gran interés subrayar una separación entre la arquitectura real y que detiene un programa funcional de las “arquitecturas” propuestas en este contexto que más bien disfrutan de un estado híbrido, el género *arch-art* ha estado presente desde tiempos remotos, o mejor, la intuición de que los dos campos celebran raíces fundamentales es conocida desde su relación de complementariedad, pero en nuestro caso atiende principalmente a un género que se autonomiza e independiza de las fórmulas estrictas de un programa. Como hemos visto, existen diversos caminos para una consolidación del género, desde una revisión formal y relacional con el paisaje urbano en lo que

concierno al monumento conmemorativo, el cual éste es un caso de colaboración.

Constatamos que la escultura en su desarrollo expansivo ha asimilado los modos de “espaciar”, se ha movido en un lenguaje que era estricto de la arquitectura y que siendo así ha tramitado lentamente una apropiación, por otro lado, verificamos que en la actualidad, la arquitectura vive de una adaptabilidad sin precedentes y que esa misma cuestión no es apenas una posibilidad material y formal, sino sobretodo una cuestión de revisión crítica, está claro que nos referimos a ciertos tipo de arquitectos que desarrollan con efectividad una ambivalencia entre obras públicas demarcadamente funcionales e insertadas en el sistema complejo de la ciudad y lo intentan mejorar, como por otro lado existen los que a partir de una aproximación más evidente con el arte lo hacen de una forma alusiva, metafórica y crítica sobre los problemas de la sociedad, proponiendo por eso una nueva visión desde el lenguaje asumido de la arquitectura y liberado por medio de procesos escultóricos.

Hemos pretendido con este trabajo continuar de cierta manera las investigaciones anteriores sobre las interferencias entre escultura y arquitectura, haciendo hincapié sobre la hipótesis del género *arch-art* en las operaciones de un arte público actual. Creemos que han sido alcanzados los objetivos en demostrar a través de la multiplicidad de propuestas la constatación de un fenómeno interesado en asimilar la idea de habitabilidad aunque sea, parcial y efímera, simbólica o crítica a través de la obra artística.

Resaltamos que se han demostrado los papeles del inconformismo a través de la utopía para con la vida en la ciudad, llegando en algunos casos a propuestas de la propia ciudad como obra de arte o lugar propicio a su acontecimiento (la “Babilonia” de Constant como extensible y planetaria), y la propuesta de nuevos modelos de habitabilidad, así como razonamientos críticos sobre el concepto de ciudad, enfrentando muchos de ellos los retos de un arte público basado en las premisas de comunicación a través de la misma.

Enlazar contenidos de aparente desconexión como lo son la movilidad, el automóvil como extensión de la “casa”, impregnando el concepto de nomadismo a lo largo de nuestro trabajo, declaramos un puente entre el automóvil y la nave espacial, dispositivos técnicos utilizados por el artista en su papel de exorcizar la tecnología y provocar interrogantes en las metáforas de vivir en otros posibles espacios. Ante esto, no podemos dejar de hacer hincapié en diversas referencias de los mismos como una “segunda piel”, en la medida que cumplen esta extensión corporal aludiendo a los entornos e involucros tecnológicos que nos transportan y protegen, esto es lo que hemos denominado por habitáculos y que en su medida representan ejemplos de dominio sobre las imposibilidades.

Asistimos al escenario espectacular de la arquitectura como elevación y mitificación de las nuevas ciudades en sus efectos de globalización, podemos afirmar que este efecto se ha acentuado como una parodia inconciente del *strip* de Las Vegas y del “pastiche” de los iconos *Disney* de la cultura arquitectónica. En oposición a este desfile de vanidades nos ha interesado la creciente manifestación en los últimos años por la utilización de modelos alternativos de habitabilidad, donde se destacan influencias ecológicas y sociales que refuerzan el discurso crítico, pretendemos contrastar con ese universo idílico de un urbanismo lujurante (por ejemplo Abu Dabi, entre otros paraísos) con las opciones de un arte público basado en premisas arquitectónicas que presentan un servicio funcional a la comunidad. Hemos constatado que a partir de la década de los ochenta, fuertes motivaciones han orientado estas líneas de trabajo en artistas como Vitto Acconci, Mary Miss, NOX, AVL, Atelier Bow Wow, Monika Gora, Eric Owen Moss, entre muchos otros, para una producción de un arte público de renovación arquitectónica y que dice respeto al deseo expreso de totalidad inscrito en el programa de las vanguardias, la elección por un colaboracionismo y utilitarismo del arte en este ámbito y en este tiempo comprometido con el espacio público a través de un género *arch-art* que puede configurar nuevos y enriquecedores fenómenos urbanos. La utilidad y su

aplicación práctica específica diseñan un ritmo urbano diferenciado de la ortodoxia de la ciudad y, sobretodo, es antagónica al mítico “estilo internacional”. Por otro lado y atendiendo al esquema funcional, se han revisado algunos de los ejemplos del lenguaje en el empleo de monumentos públicos y que en ello desempeña una función intermediaria entre el paisaje urbano y el paisaje social, estas obras realizan un “puente” entre las funciones conmemorativas y celebran un significado público basado en la imagen mediática, como ejemplos se han tenido en cuenta a monumentos dedicados a las víctimas del terrorismo internacional y al holocausto, evocando la memoria y la eternidad como demostración pública de los afectos.

A la vez, se ha constatado el interés y compatibilidad entre artistas, arquitectos e ingenieros en distintas colaboraciones, desde exposiciones dedicadas específicamente al tema o a conceptos transversales de ámbito global, donde se ha observado una predominancia por objetos involucrados en el lenguaje arquitectónico, desde el arquetipo casa/cabaña, hasta las metáforas y utopías del significado de habitar. Como hemos podido observar, el surgimiento de bienales y muestras en jardines públicos sobre nuevos aspectos de la *folie* contemporánea realizada por profesionales de los dos campos, nos parece una prueba dada sobre la confluencia y reciprocidad de intereses. En este aspecto es relevante recordar los discursos críticos del artista Dan Graham sobre las fundaciones del movimiento moderno y su propuesta de operación en el espacio público a través de la recuperación del pabellón, un concepto exclusivamente arquitectónico que ha ganado cada vez más adeptos (Bernard Tschumi, NOX, Olafur Eliasson, Hans Schaub, Monika Sosnowska, Didier Fiuza Faustino, SANAA, Studio Dré Wapenaar...), aún en el contexto crítico hacia los modelos modernos hemos constatado como artistas contemporáneos concluyen con reflexiones acerca del tiempo y las utopías preconizadas por estas mismas, recordamos las performances en el espacio público llevadas a cabo por Jordi Colomer, los habitáculos arquitectónicos de

Domènech, las maquetas de Jan Tychy, James Angus, Luc Deleu o Nathan Coley, entre otros.

Constatamos que el lenguaje utilizado en las obras analizadas y que pretendemos enmarcar en el género *arch-art* dialogan estrechamente entre los conceptos de funcionalidad, utilidad, comunidad, lúdico, rediseño, especialidad e interactividad, han potenciado sobretodo la renovación del lugar como experiencia, un lugar “habitado” y penetrado que se diferencia de la arquitectura portante y ortodoxa de las ciudades y que a la vez se diferencia de la escultura, se experimentan nuevos accesos y nuevas significaciones cuando el público las habita o las metaforiza con sus experiencias. Creemos por eso que constituyen una posibilidad sobre el modo de vivenciar el concepto de habitabilidad y de poner en causa la “imagen” perdurable del entorno urbano que ahora se modifica de forma diversa, se metamorfosea y transforma.

Una de las más importantes aportaciones ha sido registrar que el género estudiado ofrece un discurso crítico predominante, en algunos casos de exitosa contribución comunitaria y que pretende romper con las normas establecidas al ofrecer variantes legales y creativas como la que representa la obra de Santiago Cirujeda, esto nos ha permitido reestablecer conexiones con las utopías y los “recetarios” elaborados por colectivos de artistas y arquitectos en las décadas de los sesenta y setenta (Drop City y su *inflatocookbok*). Estas propuestas son patentes en el deseo extremos de vivir en otra alternativa, disponiendo a terceros la información necesaria de construcción de entornos habitables, esas cuestiones siguen estando vigentes y ante ello recordamos la posibilidad de un arte comprometido con el concepto y el lenguaje arquitectónico como un mediador para comunidades alternativas, nuevamente en Drop City, o en Ciudad Amereida y más recientemente con la propuesta HDTs (*High. Desert. Test. Sites*) de Andrea Zittel, donde se denuncia a la vez la huida de la ciudad enmarcada por el fenómeno del nomadismo, como una posibilidad de diseñar nuevos conceptos de habitar donde se fusionan estética, función y comunidad. En esta línea de pensamiento, es inevitable recorrer al

concepto de utopía y verificar como continúa vigente en nuestros días como un concepto inagotable en la recuperación de estéticas que preconizaban un cambio de ruta en relación a las sociedades, verificados en la postura de desasosiego de posguerra en Archigram y en versiones citadas de HABITER 2050 (Alain Bublex), o en la maravillosa hipótesis etérea de las arquitecturas del aire de Yves Klein, hasta su actualización en las de Tomas Saraceno.

Hemos constatado *in situ* los ejemplos de exposiciones que celebran el hecho de la fusión entre los campos estudiados y refuerzan el sentido de un género de arte público denominado por *arch-art*, estas muestras en distintos museos son prueba de organización por parte de la crítica y el comisariado que han prestado atención al fenómeno, conformando en ello la diversidad de visiones sobre el lenguaje común de estos medios, así como a la confluencia de conceptos adscritos al mismo.

Atendiendo al fenómeno de lo “habitable” y en relación al efecto de obras que encapsulan al cuerpo, hemos tenido en cuenta la experimentación de dimensiones lúdicas y psicológicas que directa o indirectamente han estado relacionadas con el género *arch-art*, a título comparativo recordamos las propuestas antagónicas realizadas en la sala de las turbinas de la Tate Gallery, de Carsten Höller (*test site*) o Mirosław Balka (*How it is*), ambas expresan el sentido de la participación al recorrer sus espacios, el público las experimenta sacando partido de una relación espacio temporal ajena a lo cotidiano.

Hemos constatado, como algunos colectivos han desarrollado a partir de un proceso de construcción temporal las condiciones de socialización y cohesión comunitaria en el espacio público, recorriendo a entornos híbridos entre la arquitectura y lo escultórico, uno de los ejemplos que destacamos es el colectivo EXYZT que ha enfatizado la recuperación de locales abandonados recorriendo a una preocupación de orden comunitario. Por otro lado, hemos visto como se realizan esfuerzos por experimentar recursos arquitectónicos

alternativos expresados por grupos de investigación académica, lo que denota un interés de renovación hacia el concepto recreativo de la *folie* en los espacios de la naturaleza, ante esto recordemos EVOLVER, una experiencia desarrollada por el Studio ALICE Escuela Politécnica Federal de Lausanne o en las pretensiones de “estatización” y nuevas funcionalidades de los espacios a través de concursos, como el anual organizado por PS1 para los YAP (*Young Architects Program*).

Hemos considerado que el panorama actual de la arquitectura tiene una inclinación morfológica por el estado líquido (digital), éste se presenta antagónico ante las respuestas de la modernidad. Atendiendo a estos hechos también se han considerado como puentes la realización de obras digitales que han motivado un cambio formal y de comportamiento como respuesta en el espacio público. Ante este diálogo ejercido por la posibilidad digital y la realidad destacamos las obras “D-tower” y el pabellón del agua “H2O expo” ambas realizadas por NOX architects, como también las propuestas escultóricas e interactivas destinadas al espacio público de la ciudad diseñadas por ONL architects, y aún en el contexto explícitamente digital, no podemos dejar de mencionar las “esculturas arquitectónicas” de Marcos Novak y Alex Dragulescu, como una salida experimental y vanguardista.

Uno de los hilos conductores de nuestro trabajo ha sido la relación cuerpo - escultura - arquitectura, ante esto, nos ha permitido explorar teniendo en cuenta las metáforas conocidas desde la antigüedad y a su transformación en el siglo XX, en relación al género que proponemos, hemos tomado en cuenta que se han ejercido de forma o proposición alegórica, fantástica, fisiológica y experimental. Destacamos así la visiones particularmente visible en el surrealismo a través del imaginario de los cuerpos-casa (Carrà, Dalí...) o los maniqués-torre que llevan en su interior corredores de ensueño (explorada en el dibujo y la pintura). Otra vertiente próxima y materializada, es la relación fisiológica y biológica de las propuestas de Frederick Kiesler, que construyen el abrigo corporal a partir de sus relaciones métricas y formales, pasamos

inevitablemente por la construcción espacial derivada de esta naturaleza con los pasajes de Robert Morris o la importante mediación que hace recurso Vitto Acconci entre sus video–performances y sus primeros ensayos arquitectónicos. De igual manera, nos gustaría destacar en las aportaciones recientes que proponen un estado de incorporación del cuerpo en un entorno arquitectónico y que están patentes en la obra de Allan Wexler (*i want to became architecture*). Siguiendo esta línea, hemos relacionado el concepto de *Gadget* corporal con una posibilidad extensible del espacio arquitectónico y escultórico, a través de ejemplos en la experimentación en dispositivos acoplados al cuerpo por artistas como Walter Pichler, Ana Rewakowicz, Lawrence Malstaf, entre otros; esta exploración de lo corporal resulta en una experiencia próxima con un entorno vivenciado y de inmersión.

Finalmente, ha sido importante realizar una revisión acerca de la obra personal, teniendo en cuenta los intereses de la investigación, se ha constatado que los proyectos realizados, así como la obras materializadas, están conectadas a un universo dialéctico entre el cuerpo y la arquitectura, de un modo más explícito en aportaciones en la pretensión de construir habitáculos funcionales y metafóricos sobre la tecnología que apelan a la participación en el espacio público, es lo que hemos podido observar en proyectos como *câmara do vento* o *Discovery*, donde es previsible el papel del usuario como cobaya de sus propios comportamientos, todo el entorno es pensado en relación al proceso de diseño y la conjugación ergonómica y antropométrica. Consideramos que la serie de dibujos *Utopía* contienen un grado de parentesco con propuestas como la *Nueva Babilonia* de Constant, sin haberlas conocido previamente, lo que refuerzan la idea de que se intentará siempre algo más sobre las posibilidades de vivir en comunidad rivalizando, aunque sea por un sentido utópico, con la ortodoxia y la normativa.

Es relevante señalar finalmente, que las primeras obras que relacionan directamente al cuerpo con extensiones de protección, guardan en su interior un vínculo arquitectónico, si nos referimos a los mismos como una “segunda

piel”, a pesar de este conjunto de obras puedan estar enmarcadas en la vertiente del performance, es factible que la determinación para con el público sea su principal finalidad, la de proponer una comunicación dialógica en el mismo espacio social de relaciones.

BIBLIOGRAFÍA

ANTFARM:

Inflatocookbook. self-publishing, San Francisco, 1973

ARENDT, Hannah:

La condición humana. Círculo de Lectores, Barcelona, 1999

ARMAJANI, Siah:

“Manifiesto. El escultura pública en el contexto de la democracia americana” in: **Siah Armajani.** Espacios de lectura, MACBA, Barcelona, 1995

AUGÉ, Marc:

Los no lugares, Espacios del anonimato, Una antropología de la sobremodernidad. Gedisa, Barcelona, 2005

AYMONINO, Aldo; MOSCO, Paolo Valerio:

Contemporary Public Space Un-volumetric Architecture. SKIRA Editore, Milano, 2006

BACHELARD, Gaston:

La Poética del Espacio. Fondo de Cultura, México, 1986

BANHAM, Reyner:

megaestructuras – futuro urbano del pasado reciente. Gustavo Gili, Barcelona, 2001

BARBER, Stephen:

Ciudades proyectadas, Cine y espacio urbana. Gustavo Gili, Barcelona, 2006

BAUDRILLARD, Jean:

Palavras de Ordem. Campo das Letras, Porto, 2001

BAUDRILLARD, Jean:

Cultura y Simulacro. Kairós, Barcelona, 1978

- BAUDRILLARD, Jean; FOSTER, Hal:
La Posmodernidad. Kairós, Barcelona, 1986
- BAUMAN, Zygmunt:
A Vida Fragmentada, Ensaios sobre a Moral Pós-Moderna. Relógio d'Água, Lisboa, 2007
- BECKMANN, John:
The Virtual Dimension, Architecture, representation, and Crash Culture. Princeton Architectural Press, New York, 1998
- BENDER, Tom:
Environmental Design Primer. Schocken Books, 1976
- BENJAMIN, Solomon:
"Los urbanismos transformativos o sobre cómo Walter Benjamin desbarata el capital imperial paseando por ciudades ocupantes" in:
(POST-IT-CITY) Ciudades Ocasiones, Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, 2008.
- BOUTWELL, Alan; MITCHELL, Michael:
"Planning on a national scale", in **Domus** 470, Enero 1969
- BREA, José Luis:
"Ornamento y utopía - Evoluciones de la escultura en los años 80 y 90"
In: **Arte, proyectos y ideas**. ANO IV, num. 4, Universidad Politécnica de Valencia - Vice Rectorado de Cultura, Valencia, 1996
- CALVINO, Italo:
As Cidades Invisíveis – estórias. Teorema, Lisboa, 2002
- CANDELA, Iria:
Sombras de ciudad, Arte y transformación urbana en Nueva York, 1970-1990. Alianza Forma, Madrid, 2007
- CHEVRIER, Jean – François:
La fotografía entre las bellas artes y los medios de comunicación. Gustavo Gili, Barcelona, 2007
- CLÉMENT, Pilles:
Manifiesto del Tercer paisaje. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2007

COLOMINA, Beatriz:

La Domesticidad en Guerra, Centro de Arte Santa Monica, Barcelona, 2007

CONNOR, Steven:

Cultura Postmoderna. Introducción a las teorías de la contemporaneidad. Ed. AKAL, Arte e Estética nº 36, Madrid, 2002

CONSTANT, Nieuwenhuys:

La Nueva Babilonia, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2009

COOK, Peter:

Drawing – the motive force of architecture. AD Premiers, John Wiley and Sons, England, 2008

CORTÉS, José Miguel G.:

El Cuerpo Mutilado: La angústia de la muerte en el arte. Colección Arte, Estética y Pensamiento, Dirección General de Promoción Cultural y Patrimonio Artístico de la Comunidad Valenciana, Valencia, 1999

Espacios Diferenciales, Experiencias urbanas entre el arte y la arquitectura. Ed. Culturas urbanas, Valencia, 2007

CUESTA, Salomé; MARTÍNEZ, Emilio; MONLEÓN, Mau, PASTOR, Marina:

Selección de textos sobre prácticas artísticas y espacio público II. Departamento de Escultura, Facultad de Bellas Artes, Ed. UPV, Valencia, 2002

De OLIVEIRA, Nicolas; OXLEY, Nicola; PETRY, Michael (with texts by Michael Archer):

Installation Art. Thames and Hudson, London, 1994

DELEUZE, Gilles ; GUATTARI, Felix:

Rizoma. Assírio & Alvim, Lisboa, 2004

DELGADO, Manuel:

“APROPIACIONES INAPROPIADAS - Usos insolentes del espacio público en Barcelona” in: **(POST-IT-CITY) Ciudades Ocasionales**, Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, 2008.

DERY, Mark:

Velocidad de Escape. La cibercultura en el final del siglo. Siruela, Madrid, 1998.

DUQUE, Félix:

Arte Público y Espacio Político. Ediciones Akal, Arte e Estética 61, Madrid, 2001

ECHEVARRIA, M^a Pilar:

Arquitectura portátil, entornos impredecibles. Editorial Structure, Barcelona, 2006

ELIASSON, Olafur:

Los modelos son reales. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2009

FINKELPEARL, Tom:

Dialogues in Public Art. MIT Press, Massachussets, 2001

FOSTER, Hal:

El retorno de lo real, La vanguardia a finales de siglo. Akal/arte contemporáneo, Madrid, 2001

“El artista como etnógrafo” in: **El retorno de lo real, La vanguardia a finales de siglo.** Akal, Madrid, 2001

Diseño y Delito y otras diatribas. AKAL, Madrid, 2004

“recodificaciones: hacia una noción de lo político en el arte contemporáneo” in: AAVV: **Modos de hacer**, Ed. Universidad de Salamanca, 2001

FRAMPTON, Kenneth:

História crítica da arquitectura moderna. Martins Fontes, São Paulo, 2003

GARCÍA SÁNCHEZ, Rafael:

Una revisión de la “Deconstrucción Postmoderna” en Arquitectura. Tesis Doctoral Departamento de Composición Arquitectónica de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura, UPV. Dirección: Dr. Juan Francisco Noguera Giménez, Valencia, 2006

GUASCH, Anna María:

El arte del siglo XX en sus exposiciones 1945-1995. Ediciones del Serbal, CULTURA ARTÍSTICA Colección dirigida por Joan Sureda i Pons, Barcelona, 1997

El arte con relación a la arquitectura La arquitectura con relación al arte. Gustavo Gili, Barcelona, 2009

GUIX, Xavier Costa:

“Ocupaciones discretas. El pabellón como arquitectura efímera” in: **Arquitectura, art i espai efímer**, Santiago Roquetas Matias, ed. Joseo M. Fort Mir, ed. EDICIONS UPC, Barcelona, 1999

GRANDE, John K.:

Diálogos Arte Naturaleza. Fundación César Manrique, Lanzarote, 2005

HEJDUK, John:

Construcciones de diario. Gustavo Gili, Barcelona, 2009

HENNESSEY; James; PAPANEEK, Victor:

Nomadic Furniture. Pantheon Books, New York, 1973

Nomadic Furniture 2. Pantheon Books, New York, 1974

HILL, Jonathan:

ACTIONS of architecture, architects and creative users. Routledge, London & New Cork, 2005

IHDE, Don:

Los cuerpos en la tecnología: Nuevas tecnologías: Nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo. Editorial UOC, Barcelona, 2004

ISAACS, Ken:

How to Build Your Own Living Structures. Harmony Books, New York, 1974

ITO, Toyo:

Arquitectura de límites difusos. Gustavo Gili, Barcelona, 2006

JAPPE, Anselm:

Guy Debord. Antígona, Lisboa, 2008

JENCKS, Charles:

Arquitectura 2000 predicciones y métodos. Nuevos caminos de la arquitectura. Editorial Blume, Barcelona, 1975

JENCKS, Charles:

The language of Post-Modern Architecture. Academy Editions, London, 1987

JONES, A. Caroline:

sensorium – embodied experience, technology, and contemporary art. MIT Press, Massachusetts, 2006

KAHN, Lloyd:

Domebook 2. Pacific Domes, California, 1971

Shelter. Shelter Publications, California, 1973

KOOLHAAS, Rem:

Delirio de Nueva York. Gustavo Gili, Barcelona, 2004

Espacio basura. Gustavo Gili, Barcelona, 2007

La Ciudad Generica. Gustavo Gili, Barcelona, 2006

KRAUSS, Rosalind.

La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos. Alianza, Madrid, 1996

Passages in Modern Sculpture. MIT Press, Chicago. 1981

KRONENBURG, Robert:

Portable Architecture. Elsevier/Architectural Press, Oxford, 1996

Flexible, Architecture that responds to Change. Laurence King Publishing, London, 2007

- “Arquitectura subversiva” in: **(POST-IT-CITY) Ciudades Ocasionales**, In: Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, 2008.
- KWON, Miwon:
ONE PLACE AFTER ANOTHER. Site-specific art and locational identity. MIT Press, Massachusetts, 2004
- LAUGIER, Marc – Antoine:
Ensayo sobre la Arquitectura. (1ª edición 1753) Ediciones Akal, 1999
- LA VARRA, Giovanni:
 “El último espacio público de la ciudad contemporánea” in: **(POST-IT-CITY) Ciudades Ocasionales**, In: Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, 2008.
- LEACH, Neil:
A Anestésica da Arquitectura. Antígona, Lisboa, 2005
- LEE, Pamela M.:
CHRONOPHOBIA on time in the art of the 1960s. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, 2004
- LEWIS, David:
La Ciudad: Problemas de Diseño y Estructura. Gustavo Gili, Barcelona, 1973
- LODDER, Christina:
El Constructivismo Ruso. Alianza Forma, Madrid, 1988
- PALLASMAA, Juhani:
Los ojos de la piel. Gustavo Gili, Barcelona, 2006
- MADERUELO, Javier:
El espacio raptado. Interferencias entre arquitectura y escultura. Mondadori, Madrid, 1990
- La Idea de Espacio, en la arquitectura y el arte contemporáneos 1960/1989**. Akal, Madrid, 2008
- La pérdida del pedestal**. Círculo de Bellas Artes/Visor, 1994
- Arte Público: Naturaleza y ciudad**. Fundación César Manrique, Lanzarote, 2001

“Cuatro modelos de recuperación de la obra de arte público”, in
Fernández-Lomana, M. A. y Salas, R. (eds.): **Arte y espacio público.**
II, Simposio de Arte en la Calle, Santa Cruz de Tenerife, Universidad
Internacional Menéndez Pelayo, 1995

“Marcar, Ocupar, Tallar y Transformar el Territorio” Universidad de
Alcalá, <http://www.apha.pt/boletim/boletim3/pdf/JavierMaderuelo.pdf>
[último acceso 15-08-2009]

MANCEBO ROCA, Juan Agustín:
Arquitectura Futurista. Síntesis, Madrid, 2008

McCULLAGH, C. James:
Pedal Power in Work, Leisure, and Transportation. Rodale Press,
New York, 1977

MARKONISH, Denise:
BADLANDS: NEW HORIZONS IN LANDSCAPE. MASS MoCA, North
Adams, Massachussets, 2008

MAROT, Sébastien:
Suburbanismo y el arte de la memoria. Land & Scape Series,
Gustavo Gili, Barcelona, 2006

MATIAS, Santiago Roquetas; MIR, Josep M. Fort:
Arquitectura, art i esai efímer. Ediciones UPC. Universitat Politècnica
de Catalunya, Barcelona, 1999

MERLEAU-PONTY, Maurice
Fenomenología de la Percepción. Planeta Agostini, Barcelona, 1985

MOLINS, Javier:
“La ciudad “collage” in: SALONKRITIK, 2008
http://salonkritik.net/06-07/2008/05/la_ciudad_collage_javier_molin.php
[último acceso 15-09-2008]

MONLEÓN, Mau:

La experiencia de los límites, Híbridos entre escultura y fotografía en la década de los ochenta. Colección Formas Plásticas, Intitució Alfons el Magnànim, Valencia, 1999

“arte público/espacio público” Laboratori de Creacions Intermedia, LCI, UPV, 2000

http://www.upv.es/intermedia/pages/laboratori/grup_investigacio/textos/docs/mau_monleon_artepublico_espaciopublico.PDF [último acceso 05-03-2008]

MONTANER, Josep Maria:

Sistemas arquitectónicos contemporáneos. Gustavo Gili, Barcelona, 2008

MONTEYS, Xavier; FUERTES, Pere:

Casa collage, un ensayo sobre la arquitectura de la casa. Gustavo Gili, Barcelona, 2002

MORALES, José:

La disolución de la Estancia, Transformaciones domésticas 1930–1960. Rueda SI, Madrid, 2005

MUMFORD, Lewis:

“what is a City” Architectural Record (1937) in: Richard T. LeGates y Frederic Stout, **The City Reader.** Routledge, London, 1996

NESBITT, Kate:

Uma Nova agenda para arquitetura. Antologia teórica 1965–1995, COSACNAIFY, São Paulo, 2008

NICOLAU, Ricardo:

Fotografia na Arte, de ferramenta a paradigma. Coleção de Arte Contemporânea PÚBLICO SERRALVES, 06, Porto, 2006

PALLASMAA, Juhani:

Los ojos de la piel. La arquitectura y los sentidos. Gustavo Gili, Barcelona, 2007

PARENT, Claude:

Vivir en lo oblicuo. Gustavo Gili, Barcelona, 2009

PAWLEY, Martin:

Garbage Housing. Krieger Publishing Company, 1975

PERAN, Martí:

“Deseo de (no) ser arquitecto. 3 narraciones posibles contra la arquitectura”, 2008

<http://www.martiperan.net/print.php?id=29> [última acceso 14-11-2009]

“Relatos breves sobre (des)encuentros entre arte y arquitectura” Hans Hoffman. **The Chimbote Project.** In: Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona, 2002

<http://www.martiperan.net/print.php?id=10> [último acceso 14-11-2009]

“Arquitecturas en el arte contemporáneo” in: **Boletín CASM # 30**, 2006

<http://www.martiperan.net/print.php?id=17> [último acceso 14-11-2009]

“(POST-IT-CITY), **Ciudades Ocasionales**”. In: Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, 2008

<http://www.martiperan.net/projects.php?id=21> [último acceso 14-11-2009]

“Recetas urbanas” in: Borgovico 33. Como, 2008

<http://www.martiperan.net/print.php?id=23> [último acceso 14-11-2009]

PETTI, Alessandro:

“ZONAS TEMPORALES. ¿ ESPACIOS ALTERNATIVOS O TERRITORIOS DE CONTROL SOCIOESPACIAL?” in: **(POST-IT-CITY) Ciudades Ocasionales**, Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, 2008.

POPPER, Frank:

Arte, acción y participación: El artista y la creatividad de hoy. Akal, Madrid, 1989.

- RAMÍREZ, Juan Antonio:
Edificios–cuerpo, Siruela, Madrid, 2003
- REGATÃO, José Pedro:
Arte Pública e os novos desafios das intervenções no espaço urbano. BonD Books on Demand, 2007
- REISS, Julie H.:
From Margin to Center, The spaces of Installation Art. The MIT Press, New York, 1999
- RENDELL, Jane:
Art and Architecture, a place between. I. B. Tauris, London/New York, 2006
- RESTANY, Pier ; ZEVI, Bruno y SITE:
SITE, La arquitectura como Arte. Gustavo Gili, Barcelona, 1982
- SADLER, Simon:
ARCHIGRAM Architecture without architecture. The MIT PRESS, Cambridge, 2005
- SÁNCHEZ, Domingo Hernández:
Arte, Cuerpo, Tecnología. Universidad de Salamanca, Salamanca, 2003
- SINGERMAN, Howard; JOHNSON, Bridget; BURCHETT, Debra:
Architectural Sculpture. Institute of Contemporary Art, Los Angeles, 1980
- SCHULZ-DORNBURG, Julia:
Arte y arquitectura: nuevas afinidades. Gustavo Gili, Barcelona, 2000
- SCHUYT, Michael; ELFFERS, Joost:
FANTASTIC ARCHITECTURE, personal and eccentric visions. Thames & Hudson, London, 1980
- SCOTT. D, Felicity:
Living Archive 7: ANTFARM, allegorical time warp: the media fallout of July 21 1969. Actar, New York, 2008

Architecture or Techno-utopia, Politics after modernism. MIT, Cambridge, 2007

SHARR, Adam:

La cabaña de Heidegger: Un espacio para pensar. Gustavo Gili, Barcelona, 2008

SHEPHEARD, Paul:

Artificial Love. A Story of Machines and Architecture. MIT Press, Massachusetts, 2003

SIEGAL, Jennifer:

More Mobile, Portable Architecture for Today. Princeton Architectural Press, New York, 2008

SMITHSON, Robert:

Un recorrido por los monumentos de Passaic, Nueva Jersey. Gustavo Gili, Barcelona, 2006

SOLÀ-MORALES, Ignasi:

Topografía de la Arquitectura Contemporánea, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1995

SORKIN, Michael:

Variaciones sobre un parque temático: La nueva ciudad americana y el fin del espacio público. Gustavo Gili, Barcelona, 2004

SPILLER, Neil:

Visionary Architecture, Blueprints of the Modern Imagination. Thames & Hudson, London, 2006

TAFURI, Manfredo:

Architecture and Utopia, Design and Capitalist Development. MIT Press, Massachusetts, 1976

TAN, Pelin:

“Las comunidades en medio de las transformaciones urbanas” in:
(POST-IT-CITY) Ciudades Ocasiones, Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, 2008

TIBERGHIE, Gilles A.:

Land Art. Arte Data Editions, London, 1995

TRIBE, Mark; JANA, Reena:

Arte y Nuevas Tecnologías. Taschen, Colonia, 2006

TROVATO, Gabriel:

DES-VELOS autonomía de la envolvente en la arquitectura contemporánea. AKAL/Textos de arquitectura, Madrid, 2007

VENTURI, Robert; IZENOUR, Steven; BROWN, Denise Scout:

Aprendiendo de las Vegas. El simbolismo olvidado de la Forma Arquitectónica. Gustavo Gili, Barcelona, 2004

VIDLER, Anthony:

Warped Space – Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture. MIT Press, Massachusetts, 2001

VIRILIO, Paul:

Bunker Archeology. Princeton Architectural Press, New York, 2008

El Ciber mundo, La Política de lo Peor. Cátedra Teorema, Madrid, 1999

El procedimiento silencioso. Paidós, Barcelona, 2001

La Bomba Informática. Cátedra Teorema, Madrid, 1999

Velocidad y Política. La Marca, Buenos Aires, 2009

VV.AA.:

La arquitectura de la no-ciudad. Cuadernos de la Cátedra Jorge Oteiza, Universidad Pública de Navarra, Pamplona, 2004

WALLIS, Brian:

Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación. AKAL/ arte contemporáneo, Madrid, 2001

ZIELINSKI, Siegfried:

DEEP TIME of the MEDIA. Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, 2006

Catálogos

Alaistair Gordon – SPACED OUT – Radical Environments of the Psychedelic Sixties. crash pads,hippie communes, infinity machines, and other. Rizzoli International Publications, Inc. New York, 2008

ARCHITECTURAL SCULPTURE, Los Angeles Institute of Contemporary Art, Curated by Debra Burchett, 1980

DAN Graham – 1965 WORKS 2000. Museu de Arte Contemporânea de Serralves, Porto, 2001

ENCUENTRO ENTRE ESPACIO Y ARTE / ENCUENTRO ENTRE ARTE Y ESPACIO. Indexbook, Barcelona, 2008

FOLLIES – Arquitectura para el paisaje de finales del siglo XX, B. J Archer and Anthony Vidler, una exposición de Leo Castelli Gallery, New York; James Corcoran Gallery, Los Angeles y MOPU Arquitectura, Madrid, 1984

PANAMARENKO. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia, MECD, 2002

PROUVÉ – Nils Peters. Taschen, Bona, 2007

PSYCHO BUILDINGS – ARTISTS TAKE ON ARCHITECTURE. (Atelier Bow-Wow, Michael Beutler, Gelitin, Los Carpinteros, Mike Nelson, Ernesto Neto, Tobias Putrich, Tomas Saraceno, Do Ho Suh, Rachel Whiteread). Hayward Publishing, South Bank Center, London, 2008

RADICAL NATURE: Art and Architecture for a Changing Planet 1969–2009. Barbican Art Gallery, London, 2009

SELF-SUFFICIENT HOUSING – I^{aa}C 1st Advanced Architecture Contest. Institut for Advanced Architecture of Catalonia, Barcelona, 2006

SITUACIONES URBANAS / Santiago Cirugeda. Tenov S.L., Barcelona, 2007

SPACE CALCULATED IN SECONDS, The Philips Pavilion, Le Corbusier, Edgard Varèse, por: Marc Treib, Princeton University Press, New Jersey, 1996

WALKING IN MY MIND: Adventures into the artist's imagination. Hayward Gallery. Southbank Art Center, London, 2009

Acconci Studio:

<http://www.acconci.com/>

Actueel SKOR:

<http://www.skor.nl>

A Daily Dose of Architecture:

<http://archidose.blogspot.com/>

Agglutinations:

<http://www.agglutinations.com/>

Air Architecture:

<http://www.airarchitecture.co.uk/>

Airstream Inc:

<http://www.airstream.com/>

ALICE : Atelier de la conception de l'espace:

<http://alice.epfl.ch/>

ALSOP :

<http://www.alsoparchitects.com/>

Andrea Blume:

<http://andreablum.com/>

Andrea Zittel:

<http://www.zittel.org>

Andrew Maynard architects:

<http://www.maynardarchitects.com/Site/projects.html>

Anthony Gormley proyecto One & Other:

<http://www.oneandother.co.uk/>

Antimuseo:

<http://www.ojoatomico.com/>

Antroposmoderno:

<http://www.antroposmoderno.com>

Apariencia pública:

<http://aparienciapublica.blogspot.com/>

Archigram:

<http://www.archigram.net/>

Architecture.it:

<http://www.architecture.it/>

Architects of Air:

<http://www.architects-of-air.com/>

archinect:

<http://www.archinect.com/>

Architettura Futurista Italiana 1909/1944:

<http://www.rebel.net/~futurist/>

ArchiWorld:

<http://archiworld.tv/>

Arquidose:

<http://www.archidose.org/>

Artangel:

<http://www.artangel.org.uk/>

Art building:

<http://www.artbuilding.eu/>

Artecapital:

<http://artecapital.net/home.php>

Artichoke:

<http://www.artichoke.uk.com>

Arte Pública:

<http://artepublica.blog.com/>

Art public:

<http://www.art-public.com/>

Art Torrents:

<http://arttorrents.blogspot.com/>

Atelier Bow-Wow:

<http://www.bow-wow.jp/>

Atelier Van Lieshout (AVL):

<http://www.ateliervanlieshout.com/>

Asymptote:

<http://www.asymptote.net/#>

AV . Architecture & Vision:

<http://www.architectureandvision.com/>

Baumraum:

<http://www.baumraum.de/>

BD Building Design:

<http://www.bdonline.co.uk/>

Beam arts people places:

<http://www.beam.uk.net/>

BIG ART MOB Channel 4:

<http://www.bigartmob.com/>

BLDG BLOG:

<http://bldgblog.blogspot.com/>

Brumaria:

<http://brumaria.net/>

Boiteaoutils:

<http://boiteaoutils.blogspot.com/>

Broad.cat:

<http://www.broad.cat/cat/index.html>

Büro North | Multidisciplinary Design | Melbourne:

<http://www.buronorth.com/>

Butterpaper:

<http://www.butterpaper.com/cms/>

BYPASS:

<http://www.bypass.pt/>

Camenzind Evolution:

<http://www.camenzindevolution.com/>

Canadian Centre for Architecture (CCA):

<http://www.cca.qc.ca/en>

Caroline Woolard:

<http://carolinewoolard.wordpress.com/>

Casamisura Bioconstrucción:

<http://www.casamisura.com/contacto.php>

Cass Sculpture Foundation:

<http://www.sculpture.org.uk/>

Casulo:

<http://www.nave.org.br/casulo/>

Centro José Guerrero:

<http://www.centroguerrero.org/>

Ciutats ocasionals :

<http://www.ciutatsocasionals.net/homepage.htm>

CJ Lim Studio 8 Architects :

<http://www.cjlim-studio8.com/>

Cocky Eek:

<http://cockyeek.com/>

Col·legi d'Arquitectes de Catalunya:

<http://www.coac.net/>

Concrete Poetry:

http://www.5cense.com/concrete_poetry.htm

Contemplating the Void:

<http://www.guggenheim.org/new-york/exhibitions/past/exhibit/3361/2>

Contacto faum:

<http://www.contactofaum.blogspot.com/>

Coop Himmelb(l)au:

<http://www.coop-himmelblau.at/>

Critical design:

<http://www.criticaldesign.com/>

Critical Spatial Practice:

<http://criticalspatialpractice.blogspot.com/>

Cultura urbana:

<http://www.cultura-urbana.cl/>

Designboom:

<http://www.designboom.com/eng/>

Design for Homes:

<http://www.designforhomes.org/>

Dezeen:

<http://www.dezeen.com/>

Digital architecture London conference:

<http://www.digital-architecture.org/london/>

Diller Scofidio + renfro:

<http://www.dillerscofidio.com/>

Dm:

<http://gunsnmonteroses.blogspot.com/>

E(ad) PUCV:

<http://www.arquitecturaucv.cl/>

eikongraphia:

<http://www.eikongraphia.com/>

Elastic space:

<http://www.elasticspace.com/>

EMBT:

<http://www.mirallestagliabue.com/>

Endo Shuhei Architect Institute:

<http://www.paramodern.com/>

Estudio FAM:

<http://www.estudiofam.com/>

Experimenta design:

<http://www.experimentadesign.pt>

Fernando & Humberto Campana:

<http://www.campanas.com.br/>

foam:

<http://fo.am/>

Fourth Plinth:

<http://www.london.gov.uk/fourthplinth/>

Frederick Kiesler:

<http://www.kiesler.org/>

Frederic SCWARTZ architects:

<http://www.schwartzarch.com/>

Future Blog: Design Hotels:

<http://futureblog.designhotels.com/>

Garofalo Architects:

<http://www.garofaloarchitects.com/>

Gunpowder park ART/SCIENCE/NATURE:

<http://www.gunpowderpark.org/site/1/118.html>

Hackitectura digital workspace TIMECODE:

<http://mcs.hackitectura.net/tiki-index.php>

Haus Rucker Co:

http://www.ortner.at/haus-rucker-co_english/haus-rucker_english.html

Hild und K Architekten:

<http://www.hildundk.de/>

Horden Cherry Lee Architects:

<http://www.hcla.co.uk/index2.php>

iaac:

<http://www.iaacblog.com/>

Inflatable art, architecture & design:

<http://www.airairarchives.com/search2/index.php>

Inflate:

<http://www.inflate.co.uk/>

inhabitat:

<http://www.inhabitat.com/>

Inside out:

<http://www.art-architecture.co.uk/insideout/>

Inspire Northumberland:

<http://www.toinspire.co.uk/>

Interactive architecture:

<http://www.interactivearchitecture.org/>

International Directory of Sculpture Parks:

<http://www.artnut.com/intl.html>

Interrogative Design Group:

<http://interrogative.mit.edu/about/>

Intervenciones TV:

<http://www.rdz-fundazioa.net/intervencionestv/>

Ixia:

<http://www.ixia-info.com>

Jean Prouvé Museum:

<http://www.jeanprouve.com/>

Jones partners architects:

<http://www.jonespartners.com/>

José Bechara:

<http://www.josebechara.com/>

Kaegh in the Sky:

<http://kaegh.wordpress.com/>

Kengo Kuma & Associates:

<http://www.kkaa.co.jp/E/main.htm>

Klein Dytham architecture:

<http://www.klein-dytham.com/>

Koolhass Housewife:

<http://www.koolhaashouselife.com/>

La Rue est à nous... tous:

<http://www.larueestatous.com/>

Lebbeus Woods:

<http://lebbeuswoods.wordpress.com/>

Lecture antonino Saggio 2008:

<http://www.arc1.uniroma1.it/saggio/conferenze/Usa08/aSpaceInformation.htm>

Let's Re-make:

<http://www.letsremake.info/botmc.html>

Littoral:

<http://www.littoral.org.uk/HTML01/>

London Festival of Architecture:

<http://www.lfa2008.org/>

LOT-EK:

<http://www.lot-ek.com/>

Madrid Abierto:

<http://madridabierto.com/en/news/2009-10>

Mailout arts work with people:

<http://www.e-mailout.org/>

Marjan Colletti:

<http://marjan-colletti.blogspot.com/>

Martha Schwarts Partners:

<http://www.marthaschwartz.com/>

Mary Miss:

http://www.marymiss.com/index_.html

Mass Studies:

<http://www.massstudies.com/#>

Midien architektur :

<http://www.mediaarchitecture.at>

MIT School of Architecture:

<http://loohooloo.mit.edu/wolk/>

Mmwarchitects:

<http://www.mmwarchitects.com/>

Mobile studios:

<http://www.mobile-studios.org/>

MuseumLab:

<http://www.museumlab.org/>

newitalianblood:

<http://www.newitalianblood.com/index.pl>

New trends of Architecture:

<http://www.architecture-trend-press.net/>

NEXT Architects:

<http://www.nextarchitects.com/>

NextNature:

<http://www.nextnature.net/>

Níall McLaughlin Architects:

<http://www.niallmclaughlin.com/>

Nio architecten:

<http://www.nio.nl/>

Nomadology:

<http://www.nomadology.com/freedom.html>

NL architects:

<http://www.nlarchitects.nl/>

NOMIYA (Laurent Grasso):

<http://www.nomiya.org/>

NONSITE:

<http://www.nonsite.es/>

N55:

<http://www.n55.dk/>

OBSMURCIA:

<http://www.obsmurcia.es/>

Office of Mobile Design: Jennifer Siegal:

<http://www.designmobile.com/>

Olafur Eliasson:

<http://www.olafureliasson.net/>

OMA Office for Metropolitan Architecture:

<http://www.oma.eu/>

ONL (Oosterhuis_Lénárd):

<http://www.oosterhuis.nl/quickstart/index.php>

PACIFICDOMES:

<http://www.pacificdomes.com/>

PERUARKI:

<http://www.peruarki.com/>

Petit CABANON :

<http://www.petitcabanon.blogspot.com/>

Pierre Thibault Architecte:

<http://www.pthibault.com/>

PIST:

<http://www.pist.org.tr/>

Post-it City Portugal:

<http://www.post-it-city.blogspot.com/>

Public Art Fund:

<http://www.publicartfund.org/>

Public Art online:

<http://www.publicartonline.org.uk/>

Resqualia:

<http://www.res-qualia.net/>

Roundtable: Research Architecture / Goldsmiths Research Architecture:

<http://roundtable.kein.org>

Royal Institute of British Architects:

<http://www.ribapix.com/>

Rural studio:

<http://www.cadc.auburn.edu/soa/rural-studio/>

Salon Kritik :

<http://salonkritik.net/>

Santiago Cirujeda :

<http://www.recetasurbanas.net/>

Sculpture.org :

<http://www.sculpture.org>

Semiotexte :

<http://www.semiotexte.com/>

Serero architects:

<http://www.serero.com/>

Sga: sean godsell architects:

<http://www.seangodsell.com/>

SHoP Architects:

<http://www.shoparc.com/>

SITE (Sculpture in the Environment):

<http://www.s-i-t-e.org/index2.htm>

Situacionist International Online:

<http://www.cddc.vt.edu/SIOnline/index.html>

SOM: Skidmore, Owings & Merrill:

http://www.som.com/content.cfm/www_home

Spatial Agency:

<http://www.spatialagency.net/>

Stalker – laboratorio d'arte urbana – Transborderline:

<http://digilander.libero.it/stalkerlab/tarkowsky/transbord/foto2.html>

Storefront Art & Architecture:

<http://www.storefrontnews.org/>

Studio Dré Wapenaar:

<http://www.drewapenaar.nl/>

Studio Granda Architects:

<http://www.studiogranda.is/>

Studio Orta:

<http://www.studio-orta.com/>

Stufish: Mark Fisher Studio:

<http://www.stufish.com/>

Superflex:

<http://www.superflex.net/>

SVA D-Crit:

<http://dcrit.sva.edu/>

Tatzu Nishi:

<http://www.tatzunishi.net/>

TED: Ideas worth spreading:

<http://www.ted.com/>

Telling Places:

<http://tellingplaces.co.uk/>

The Architecture Foundation:

<http://www.architecturefoundation.org.uk/>

The Bartlett:

<http://www.bartlett.ucl.ac.uk/index.php>

The Expanded Field:

<http://phenomenaltransparency.blogspot.com/>

The Pop-Up City:

<http://popupcity.net/>

The Shukhov Tower Foundation:

<http://www.shukhov.org/tower.html>

The Treehouse Gallery:

<http://www.thetreehousegallery.org/>

The Unilever Series TATE:

<http://www.tate.org.uk/modern/unileverseries/>

Thred:

<http://www.thred.org>

Torolab:

<http://torolab.co.nr/>

Ubu:

<http://ubu.com/>

UNDERCONSTRUCTION:

<http://www.underconstruction.cc/>

UNIA Arte y Pensamiento:

<http://ayp.unia.es/>

Università degli Studi di Roma “La Sapienza” – Prima Facoltà di Architettura “Ludovico Quaroni”:

<http://www.arc1.uniroma1.it/>

UR arquitectura :

<http://www.ur-arquitectura.com.ar/>

Ushida Findlay architects:

<http://www.ushida-findlay.com/>

Vitra:

<http://www.vitra.com/>

Vitruvius:

<http://www.vitruvius.com.br>

Walking as knowing as making:

<http://www.walkinginplace.org/converge/others.htm>

Westergasfabriek:

<http://www.westergasfabriek.nl/home/home.php>

2012 Architecten:

<http://www.2012architecten.nl/temporary/home.htm>